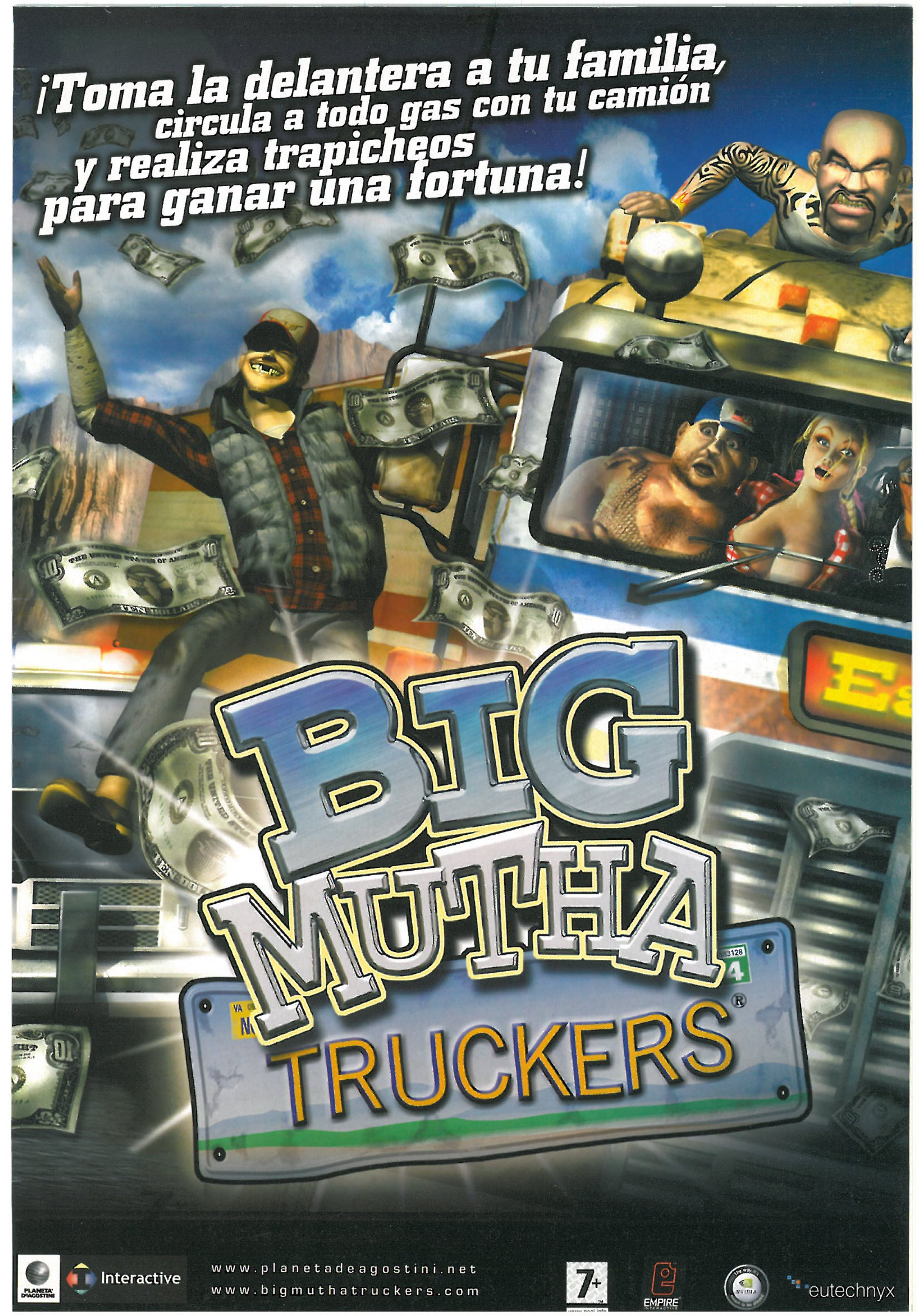

2 CD
juego + demos
ENTRA EN JUEGO
ESPECIAL Nº4
AGOSTO 2003
GAMELIVE PC
JUEGO COMPLETO
DE REGALO
SHEEP
Ovejas descarriadas
MIDNIGHT CLUB 2
Adrenalina sobre ruedas
FIFA FOOTBALL 2004
Fútbol control
DEMOS
Midnight Club 2
¡EXCLUSIVA!
Cycling Manager 3
Rise of Nations
Pure Pinball
Fire Department
y todos los parches, extras, utilidades...
Análisis + guía
TOMB RAIDER
EL ÁNGEL DE LA OSCURIDAD
Sólo para adultos
ESPECIAL Nº4 AGOSTO 2003 • 4,95 EUROS
Canarias/Ceuta y Melilla: 5,10 €
00004
8 424094 002986
REPORTAJE ¡LOS MEJORES JUEGOS DE LA TEMPORADA!


Tengo un trabajo para alguien con un remolque vacío
BIG MUTHA TRUCKERS
19,95€ PVP
Ma Jackson, propietaria de Big Mutha Truckers® Inc., ha anunciado a sus cuatro retoños que está pensando en retirarse.
Escoger al nuevo propietario de la compañía no será fácil, porque los chicos de Ma son un tanto problemáticos.
¿La solución? Una prueba de camionero:
el que gane más dinero ejerciendo de camionero durante sesenta días en el condado de Hick State, tomará el control de la compañía.
• 24 niveles de acción arcade
• ¡Moteros, secuestradores de camiones y fuerzas de policía corruptas!
• Tres hermanos pueblerinos y una hermana paleta, cada uno con su propio camión personalizado
• Destroza tu camión, o el de tus rivales
• Utiliza tu cargamento como arma arrojadiza
• Bonificaciones y combos: ¡Cuanto más coches destroces, más dinero ganarás!
Big Mutha Truckers © 2003 Eutechnyx Limited. Published by Empire Interactive Europe Limited. Empire and Big Mutha Truckers are registered trademarks, " " is a trademark of Empire Interactive Europe Limited. All other trademarks and trade names are the property of their respective owners. All rights reserved. Un producto de la Unión Europea.


¡Toma la delantera a tu familia,
circula a todo gas con tu camión
y realiza trapicheos
para ganar una fortuna!
BIG MUTHA TRUCKERS®
PLANETA DeAGOSTINI
Interactive
www.planetadeagostini.net
www.bigmuthatruckers.com
7+
EMPIRE INTERACTIVE
eutechnyx

RAREZAS ASIÁTICAS

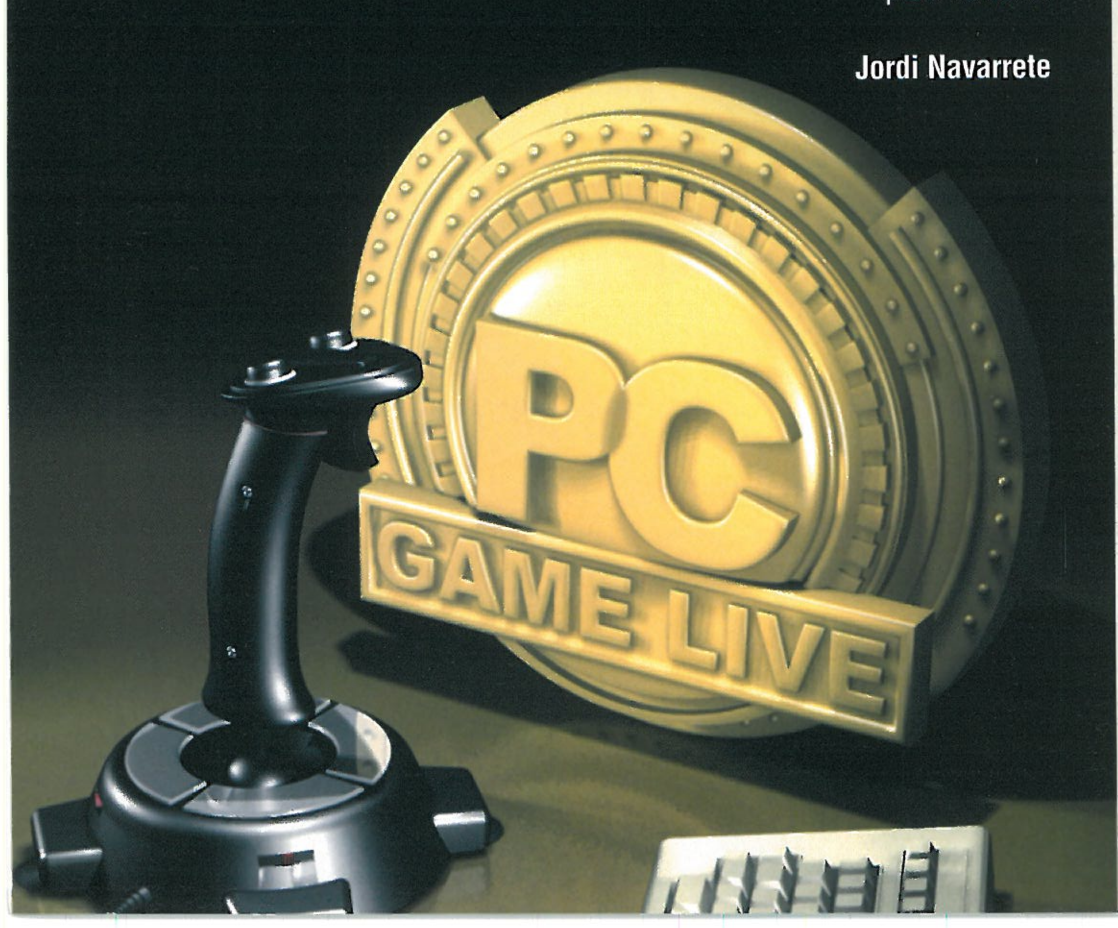
Una curiosa noticia nos ha sorprendido a todos en la redacción. Hasta el 30 de septiembre el gobierno de Tailandia ha impuesto un estricto toque de queda on line: en ese país no se podrá acceder a servidores de juego entre las 10 de la noche y las 6 de la madrugada. Esta medida está motivada sobre todo por la irresistible popularidad de *Ragnarok Online*, un universo virtual al que se conectan cientos de miles de tailandeses en extenuantes turnos de entre dos y doce horas diarias. Y entre ellos abundan los niños y adolescentes.

El juego viene de un poco más al norte, de la próspera Corea del Sur. En ese país de dimensiones inferiores a las de España, 11 millones de hogares (el 70% del total) tienen conexión de banda ancha. La fiebre del juego on line allí provocó que el ministerio de educación coreano lanzara el año pasado una campaña para que los jóvenes recuperasen sus existencias off line: pidió a los padres que les obligasen ¡a ver la tele!

Por suerte, son hábitos de ocio que quedan muy lejos de las costumbres europeas. Siempre hemos defendido los juegos de PC como una forma de ocio tan válida como cualquier otra, pero, también como cualquier actividad lúdica, pueden derivar en comportamientos enfermizos. Pasar noches en vela de forma continuada delante de la pantalla del ordenador es igual de esperpéntico que pasarlas leyendo libros de filosofía.

Que quede claro que no es ésa la revolución on line de que hablamos nosotros de vez en cuando. Queremos opciones multijugador ricas y variadas, buenas conexiones y servidores optimizados. Pero también es necesario disfrutar de la vida off line y pisar la calle.

Jordi Navarrete





C/ Álava, 140 – 7ª Planta
08018 Barcelona - España
Telf: 932 418 100 · Fax: 934 144 534
gamelive@ixo.es
Depósito legal: B-43.754.2000

Editor
Franc Machado

Jefe de redacción
Jordi Navarrete
j.navarrete@ixo.es

Coordinador de edición
Miquel Echarri
m.echarri@ixo.es

Redacción
Sergi Sánchez, Joan Font, Oriol García, Sandra Sol y Javier Moncayo

Asesor externo
Stéphane Kauffmann

Colaboradores
E. Artigas, G. Carmona, J.J. Cid, A. Guerra, M.A. González, A. Jiménez, G. Masnou, X. Pita, J. Ripoll y D. Valverde

Desarrollo CD-ROM
Sergi Hernández
s.hernandez@ixo.es

Jefe de producción
Guillermo Escudero

Ayudante de producción
Maud Connan

Maquetación
M. Sánchez y M. Planas

Departamento de fotomecánica
Jéssica Cabana y Carolina Rodríguez

Publicidad
Roger Roca
r.roca@ixo.es
publicidad.gamelive@ixo.es

Delegación Madrid
C/ Moreto, 5, bajo int.
28014 – Madrid
Tel.: 91 360 12 72
Fax: 91 360 12 73

Suscripciones
suscripciones@ixo.es

Impresión
Giesa-Rotographik- Tel: 934 150 799

Distribución España
Dispaña- Tel: 914 179 530
Depósito legal: 29722- 99

Importadores para América
ARGENTINA: York Agency S.A.
MÉXICO: Pernas y Cía. S.A. de C.V.
VENEZUELA: Bloque Editorial de Armas

GAMELIVE es una marca comercial de IXO Publishing Ibérica, filial del grupo IXO Publishing.

Gerente
Christophe Bonicel

Precio para España: 4,95 € - Precio para Portugal: 4,95 €
Precio para Canarias, Ceuta y Melilla: 5,10 €
31/07/2003 - Printed in Spain

DIFUSIÓN CONTROLADA POR







CONTENIDOS ESPECIAL AGOSTO 2003

LOS MEJORES DE LA TEMPORADA

Un año más, llega la hora de ajustar cuentas con la actualidad de los últimos doce meses y confeccionar listas, podios y demás. Un juego *GTA* (*Vice City*) vuelve a situarse en la cima del mundo, flanqueado esta vez por *Neverwinter Nights* y *Splinter Cell*.

16

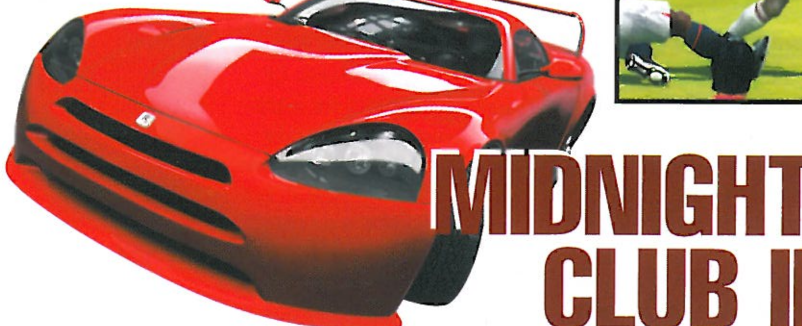


40

FIFA FOOTBALL 2004

El rey del fútbol prepara su vuelta al ruedo. Una visita a la sede californiana de Electronic Arts nos permite disfrutar de sus flamantes licencias y su nuevo (y muy completo) sistema de control.





MIDNIGHT CLUB II

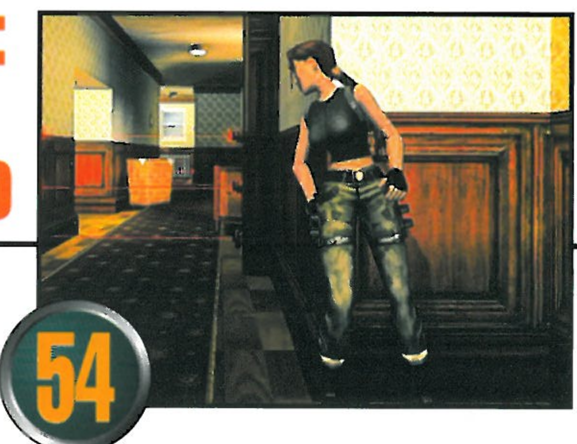


50

¿Hace una carrera clandestina bajo la luna? El club de medianoche vaga por calles y carreteras siempre en busca de pilotos que sepan estar a la altura, capaces de quemar neumático y dejar que la adrenalina fluya.

TOMB RAIDER: EL ÁNGEL DE LA OSCURIDAD

Arqueóloga virtual en paro (y perseguida por la justicia internacional) busca viejas reliquias con más que probables conexiones extraterrestres. Es decir, Lara Croft a la carga en otra de sus aventuras de rompe y rasga.



54

CARTA BLANCA



Seguimos a la greña con el tema de los vicios piratescos de algún que otro usuario de PC, **pero** tranquilos, que **la sangre no llega al río**. Al contrario, **nuestro río epistolar sigue** su **plácido** curso **sin** que las aguas arrastren ni **una mala palabra** ni un trozo de víscera.

Crecen en el recuerdo

Desde hace ya algún tiempo me he dado cuenta de que los últimos juegos que están en el mercado y siguen saliendo no son la mitad de divertidos de lo que lo fueron y consiguieron enganchar sus predecesores años atrás. Por ejemplo, *Half-Life* me parece uno de los mejores juegos de la historia junto con otros como *Jedi Knight*, *Rainbow Six* o *Tomb Raider*. Eran juegos muy largos, con unos gráficos no excesivamente complejos y que no requerían un ordenador muy potente. A pesar de su simplicidad, conseguían introducir al jugador en su historia durante miles de horas gracias a su buena jugabilidad, argumento y fluidez gráfica. Los juegos de última generación piden y piden mayores requisitos y cada vez es más difícil encontrar un juego que funcione bien y no pierda calidad gráfica sin tener que cambiar de PC cada dos meses. Es una pena recordar aquellas buenas tardes y noches que hemos pasado delante de nuestros monitores, absortos en la aventura que estábamos viviendo. Espero que este defecto lo corrijan un poco más los programadores en adelante.

Francisco José Codina (e-mail)

Lo que ocurre es que la memoria es selectiva y todos tendemos a recordar sólo lo mejor. El año en que se editó Half-Life salieron al mercado un buen puñado de juegos cortos, técnicamente pobres o poco optimizados, pero ya nadie los recuerda. Tal vez dentro de un par de décadas, ante el enésimo arcade de usar y tirar, un aficionado nostálgico se pregunte por qué ya no se hacen juegos como Vice City.

Jugadora empedernida

Quería comentaros dos cosillas:

1) Soy muy aficionada a las aventuras gráficas y me encantaron *Syberia*, *Myst III*, *Alone in the Dark 4*... Me parece que *Post Mortem* también puede ser un juego a tener en cuenta. Según vuestra opinión de expertos, ¿me lo compro? También me encantó un juego que pasó con más pena que gloria: *Frogger 2*. ¿Me lo puedo descargar completo en alguna web?

2) Seguiré con el debate de la censura de los juegos. A mi modo de ver, el problema está en el consumidor: si los chicos (de mi edad la mayoría) piensan que al apagar el ordenador van a aparecer múltiples enemigos agazapados tras las esquinas con rifles de francotirador o nazis locos, su problema es serio. Yo he jugado a *Medal of Honor*, *Unreal Tournament 2003* u *Operation Flashpoint* y aquí estoy, fresca como una lechuga.

Ana María Feijoo (e-mail)

En lo de Frogger 2 no podemos ayudarte, pero no dudes en comprar Post Mortem si lo tuyo son las aventuras con puntos de partida originales y argumentos bien desarrollados. En cuanto a los juegos violentos, nuestra postura no puede ser más clara: sí a las etiquetas de edades y sí a la libertad de los jugadores adultos para decidir a qué quieren jugar.

Menudo abuso

Creo francamente que los precios de los juegos de PC son abusivos. Al fin y al cabo, se trata simplemente de trozos de plástico y metal surcados por millones de pequeños agujeros, acompañados de un folleto de papel delgaducho que a veces ni siquiera está. De acuerdo, cuesta mucho tiempo realizar un juego. Pero también una película cuesta mucho, y da de comer a mucha más gente. Y por dos horas de visionado te cobran entre 4 (día del espectador/tarjeta joven) y 5 €. Multiplicamos por 5 (pues los juegos, salvo grandes excepciones suelen durar 10 horas). ¿Qué tenemos? ¡20 €! ¡Qué casualidad! Es lo que cobran los chicos de FX por juegos de calidad (*The Longest Journey* es una de las mejores aventuras gráficas que he probado, capaz de codearse con la saga de la isla del mono, a mi parecer), con manuales bien redactados y buen servicio para con el cliente.

El resto de juegos se van a unos 50 €, con lo que se hace preferible optar por un CD virgen y una hora con el ordenador encendido (o sea, 5 € si sumamos alquiler, electricidad y todo eso). Y algo que seguro que los directivos de las grandes compañías aprendieron en la universidad es el término "competencia". Señores, dejen de quejarse tanto y dennos a los compradores más incentivos para no piratear.

PD: Decís que piratear es algo que está muy feo porque es ilegal. Bien, pues hace 30 años pensar diferente también era ilegal. ¿Da a ambas ideas más validez el hecho de estar en el Código Penal?

Antonio Jarreta Blasco "Raven" (e-mail)

Vamos, que ahora resultará que las leyes de protección de la propiedad intelectual son residuos del franquismo. Por favor, seamos serios y consecuentes y no insistamos en afirmaciones tan discutibles como que la piratería se debe exclusivamente a los altos precios. Podría argumentarse, con mucho más fundamento, que es la piratería generalizada la que provoca un aumento sostenido de los precios.

Aviador en proyecto

Soy novato en esto de los simuladores de vuelo (nunca he jugado a ninguno) y me gustaría probar, pero no sé con cual empezar. Así que si me recomendaseis un simulador "para novatos", os lo agradecería.



También me gustaría responder a la carta de Juan Olza que os corrige y dice que "la primera arma de *Silent Hill 2* es una motosierra y no un palo". Si se pone a jugar en algún nivel que no sea el fácil, verá que la motosierra no aparece. Gracias y un saludo.
Ethilick A.K.A. (e-mail)

F-22 Lightning 3 es un simulador bastante asequible. Por cierto, lo regalamos en el número 19.

LOS INVENTOS DEL TEBEO

Después de muchos años viciado con los videojuegos tengo con frecuencia una sensación de "deja vu" que no sé si es que he jugado ya antes a algo parecido o lo he visto en una película. Es cierto, mucha gente se queja de que los juegos nuevos son clones de otros con diferentes gráficos o cierta variación en el argumento. Todos suspiramos por algo nuevo, original, pero no es fácil inventar un *Tetris* todos los días. Además, los nuevos modos de juego pueden ser poco atractivos si requieren cierta complejidad en sus reglas (o si no se acompañan de gráficos espectaculares).
A veces se encuentran en shareware juegos a los que yo encuentro enormes posibilidades (en su planteamiento), pero que probablemente nunca llegarán a nada sin el apoyo de grandes distribuidoras. Conclusión: a la hora de elegir un juego, valoro las críticas de las revistas y busco las referencias (por ejemplo, me compré *Partners*, a pesar de su poco favorable crítica, porque su mecánica de juego era claramente la de *Los Sims*). Es una manera de asegurarse de que el juego nuevo te va a gustar. No obstante, siempre es de agradecer que los juegos no sean meros clones, si no que incorporen ciertas mejoras. Me fascina comprobar como los avances tecnológicos consiguen recrear una simulación (gráfica y física) cada vez más real.
Miguel Alonso García (e-mail)

Hemos resumido todo lo posible tu kilométrica reflexión. Y sí, nosotros también buscamos (hasta cierto punto) un equilibrio razonable entre ideas revolucionarias y la dosis justa de confortable y divertida rutina.

El retorno

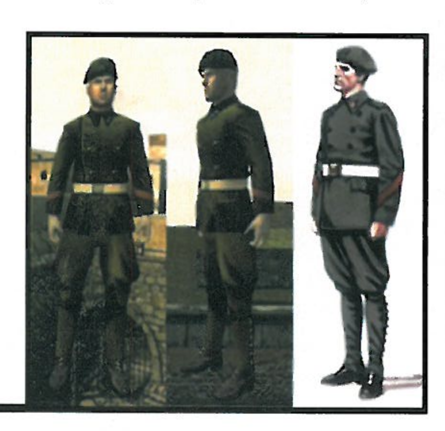
He tardado un poco en volveros a escribir porque, tal y como me propusisteis, he estado leyéndome un diccionario. Una vez completada mi instrucción, espero no volver a usar en vano conceptos como "monopolio".
Al grano: los jugadores de PC no somos mala gente a pesar de lo que digan en la tele. No sé desde dónde os escribirán los otros lectores, pero os puedo asegurar que yo no lo hago desde La Modelo. Me gusta tanto cumplir la ley como que los demás la cumplan conmigo. ¿Por qué entonces algunos nos hemos visto involucrados en algo tan ruin como el fenómeno "pirata"? Intentaré dar mi opinión sin escandalizaros. Muy sencillo, porque los jugadores adolescentes (por ejemplo) tienen problemas para convencer a sus padres de que, después de una inversión de más de 200.000 pesetas en la caja tonta, es necesaria una inversión adicional de varios billetes de 50 € para poder jugar a algo. Para muchos, la piratería no es una opción más, sino el único camino para poder seguir disfrutando de los videojuegos en PC. Me niego a creer que la gente haga razonamientos del tipo "me podría comprar el juego, pero voy a piratearlo porque sí". Todos nos gastamos lo que podemos, y a todos nos gustaría poder tener 2.000 juegos en su bonita caja original, con CD pintado y sin tener que encontrar el crack correspondiente cada vez que lo volvemos a instalar.
¿Cuál debería ser la postura de las compañías? En mi opinión, básicamente la que ya practican: aceptar la piratería e intentar ofrecer un buen producto. En el caso on line, la piratería es fácilmente detectable. Como todos sabéis, Blizzard optó hace un tiempo por deshabilitar las claves repetidas de *Diablo 2*. ¿Lo hicieron para actuar contra los "piratas"? En absoluto. Todas las compañías podrían aplicar esta medida desde el primer día, pero sólo la usan en casos extremos en los que los tramposos están destruyendo la comunidad de jugadores habituales. Ellos saben que hay un alto porcentaje de piratería, pero saben asimismo que los jugadores "piratas" también tienen su cerdito que llenan con monedas de la abuela y que cada x tiempo se llena lo suficiente para comprar un JUEGO ORIGINAL.
Ferran Gurri (e-mail)

Pero el problema de fondo sigue siendo el mismo: las cosas cuestan lo que cuestan, y el hecho de que tus hábitos de consumo sean voraces y necesites tener en tu disco duro casi todo lo que se edita no te da derecho a obtenerlo por vías "alternativas".

Modificación civil

En respuesta a la carta enviada por Nacho Díaz y publicada en el número 30 de vuestra revista, quería decirle que no creo que exista un juego sobre la guerra civil española, pero sí hay un proyecto bastante interesante, un mod de *Medal of Honor* llamado "Mod1936" que quiere recrear tanto los escenarios como las armas y vestimentas de la época. Podéis visitar el proyecto en la página http://usuarios.lycos.es/es1936/.
Por otro lado, quería comentar un poco el tema que tanta polémica suscita, el precio de los juegos. Detrás de cada juego hay una enorme inversión de esfuerzo y tiempo. Los jugadores cada vez exigimos mejoras en ellos y eso cuesta y de alguna manera hay que pagarlo. Por ello pienso que, aunque me gustaría que costasen menos, los juegos tienen un precio razonable. Tened en cuenta que si se reduce su precio también tendrían que reducir plantilla, y eso no beneficiaría a los jugadores.
David Córcoles. Albacete

Cierto, la modificación que citas promete. Y no es el único proyecto que va en esa línea: de hecho, nuestro compañero Artigas colabora en un proyecto de simulador histórico basado en aviones de la Guerra Civil. Puedes seguirle la pista en http://scw.webcindario.com/. También está en fase de proyecto una modificación de Battlefield 1942 ambientada en la España del 36.





A BERLÍN EN COMPAÑÍA

Pyro presenta el modo multijugador de Commandos 3

Con la fecha de lanzamiento prevista para la vuelta del verano, el desarrollo de *Commandos 3* ha entrado ya en su recta final. Ignacio Pérez Dolset, director ejecutivo de Pyro y diseñador del primer *Commandos*, vuelve a capitanear el desarrollo tras la marcha de Gonzo Suarez, máximo responsable de la anterior entrega de la serie. "El objetivo de la serie ya no es sólo cruzar el mapa o matar a todo el mundo. La dinámica es completamente diferente de lo visto en los *Commandos* anteriores", nos comentó Pérez Dolset durante la presentación a la prensa europea del modo multijugador de *Commandos 3*. Es decir, mapas más pequeños, objetivos más concretos y variados (y que no requieren la eliminación de todo bicho viviente), muchas escenas prefijadas que desarrollan la trama y un ritmo algo más rápido.

En los dos primeros *Commandos*, el modo multijugador sólo contemplaba la posibilidad de realizar cooperativamente las misiones de la campaña individual. *Commandos 3* va a ser diferente. Ofrecerá un modo deathmatch y también uno de captura de bandera, ambos con capacidad para hasta doce jugadores en LAN o a través de Internet. El primero podrá jugarse de forma individual o por equipos de hasta seis jugadores.

A los protagonistas habituales de la saga se les van a unir nuevos personajes jugables, y también podrás reforzar tu escuadrón de valientes fichando (a cambio de una cantidad de créditos) soldados aliados de cuatro tipos diferentes, según el arma que utilizan. Distribuir los puntos asignados solamente en soldados de saldo permitirá formar un pequeño ejército de hasta 31 unidades, incluyendo los comandos. Una de las novedades más notables va a ser la aparición del clásico "velo de guerra", que impedirá ver a las unidades enemigas que no están en el radio de visión de las del jugador. Algo lógico, porque nadie debe conocer demasiado fácilmente la posición enemiga en una partida a muerte. Esta temporada, el Día D cae a finales de septiembre.



Las escenas del tren prometen ser uno de los grandes momentos del juego.

LA GULA DEL NORTE

Suecia se impone en la Electronic Sports World Cup

Del 8 al 13 de julio se celebró en Poitiers, Francia, la gran final de la Electronic Sports World Cup, un evento que empieza a competir ya en popularidad con los famosos World Cybergames. En esta cuarta edición, en la que los contendientes se enfrentaron en partidas en red de *Counter Strike*, *Warcraft III* y *Unreal Tournament 2003*, hubo un claro país vencedor: Suecia. Alborz Haidarian se impuso a su compatriota Fredrik Johansson en la final de *Warcraft III*, mientras que el equipo Team 9 doblegó a los estadounidenses de Zex en el duelo de *Counter Strike*.

El único que logró evitar la supremacía escandinava fue el alemán Christian Hock al alzarse como vencedor en la final de *Unreal Tournament 2003*. Por si alguien todavía no ve del todo claro esto de la profesionalización en los videojuegos, ahí va un dato: cada uno de los vencedores se embolsó la suculenta suma de 20.000 dólares.





CONCURSO

Lara Croft TOMB RAIDER

El ángel de la oscuridad

Diez lotes compuestos por una copia de *Tomb Raider: El ángel de la oscuridad*, una alfombrilla de ratón, una toalla y un póster de la arqueóloga virtual por excelencia firmado por Moebius. Eso es lo que regalamos. Y tú cumples con todos los requisitos necesarios para ser uno de los ganadores, porque eres lector nuestro y estás a punto de enviarnos el cupón de respuesta. Ahora sólo te hace falta un poco de suerte.







CUPÓN DE RESPUESTA

¿En qué país de la Unión Europea se supone que nació Lara Croft?

☐ Bélgica ☐ India ☐ Reino Unido

NOMBRE: ....

DOMICILIO: ....

POBLACIÓN: .... C.P.: ....

PROVINCIA: .... TELÉFONO: ....

Rellena este cupón en mayúsculas y envíalo a:

GAME LIVE
IXO PUBLISHING IBÉRICA
C/ ÁLAVA, 140 – 7ª PLANTA
08018 BARCELONA



BASES DEL CONCURSO

- Para concursar, la carta con el cupón de respuesta deberá recibirse en las oficinas de IXO Publishing Ibérica antes del 5 de septiembre e indicar "Concurso Tomb Raider" en una esquina del sobre.
- El sorteo se celebrará el 10 de septiembre. Puedes consultar los nombres de los ganadores en el número de octubre de la revista.
- Sólo optarán al premio las cartas con la respuesta correcta.
- El premio no es canjeable por dinero.
- La participación en este concurso implica la aceptación de todas sus bases.

FASTO IMPERIAL

Rick Goodman presenta Los albores de la Era Moderna





Rick Goodman, responsable de juegos como *Age of Empires* y *Empire Earth*, está de gira promocional presentando su última obra, *Empires: Los albores de la Era Moderna*.
A su paso por España, Goodman convocó a la prensa ante una mesa abarrotada de canapés y un gigantesco monitor de proyección. En él, dos civilizaciones, la francesa y la rusa, se enfrentaban al tiempo que nos permitían familiarizarnos con la mecánica del juego. De esta manera, pudimos ver en acción a una original unidad nueva, el comisario ruso, dispuesto a ejecutar a sus propios soldados para "motivar" al resto de la tropa, y vimos también que los franceses tendrán la capacidad de "embargar" a una nación rival impidiendo que cree nuevas unidades durante un breve periodo de tiempo.
Los gráficos presentan un aspecto impecable, con un nivel de detalle que resiste el zoom más pertinaz. La partida multijugador que se celebró a continuación entre los miembros de la prensa dio fe de lo cerca que se encuentra Stainless Steel de completar el juego. Tal y como está ahora, ya ofrece una cantidad de tecnologías y unidades en liza que auguran una riqueza estratégica sin apenas precedentes.



Unos Heinkel alemanes sobrevolando una apacible aldea francesa.

EA MADRUGA

La compañía presenta su nuevo catálogo

En Red Wood, en las afueras de San Francisco, Electronic Arts reunió a la prensa internacional para presentar sus principales novedades para la próxima temporada. Algunos de los juegos ya habían sido exhibidos en la reciente E3, pero otros permanecían inéditos hasta el momento.
Entre los que despertaban mayor curiosidad destaca el nuevo *FIFA*, con su innovador sistema de control importado de *Madden NFL*. Junto al rey del fútbol virtual, desfiló por la presentación el catálogo completo de simuladores deportivos de EA Sports, que este año presenta novedades como *Rugby 2004* y *Total Club Manager*. En la frontera con el género de deportes se mueven también *Harry Potter Quidditch World Cup* y *Need For Speed Underground*. Este último abandona su estética habitual para apuntarse a la fiebre de los coches tunados.
Los aficionados a la acción podrán disfrutar de *James Bond 007: Everything or Nothing*, un juego multiplataformas algo más arcade que *007: Nightfire*. *Medal of Honor* atacará con dos nuevas expansiones, *Breakthrough* y *Rising Sun*, y *Battlefield* vuelve a la carga con la ampliación *Secret Weapons* y una segunda parte ambientada en Vietnam. Esta última fue una de las grandes sorpresas junto con el esperadísimo *The Lord of the Rings: The Return of the King*.
Además, los estrategas disfrutarán de un menú completo con *C&C Generals: Zero Hour* y el gestor de tráfico de *Sim City 4*, y la saga sims seguirá dando que hablar gracias tanto a *Los Sims 2* como a la nueva expansión, *Magia potagia*.

***Need for Speed* muestra su lado salvaje con carreras nocturnas de coches.**



El *Battlefield* vietnamita puede ser una de las sorpresas del año.

CERO MASIVO

Llega la hora de la expansión de Generals

La gente de Electronic Arts sigue tirando de mensaje ideológico con la anunciada expansión de *Command & Conquer: Generals*, titulada provisionalmente *Zero Hour*. La nueva ampliación propondrá, entre otras, misiones en las que deberás acabar con una célula terrorista en El Cairo o bien mandar a un grupo de valientes para que se apoderen de unas armas de destrucción masiva.

Sin embargo, más allá del propagandismo facilón, *Zero Hour* vendrá cargado con un verdadero arsenal de novedades: nuevas unidades, nuevos edificios y, cómo no, nuevas armas. Entre estas últimas, encontraremos un tanque que emite un haz de microondas que inutiliza los edificios enemigos o un autobús de combate que viene a ser como un búnker rodante. Además, se ha incorporado una opción llamada Escuela de Combate, que te servirá para analizar cada operación una vez finalizada y así mejorar tus estrategias.

Zero Hour también contará con una modalidad nueva, llamada *Generals Challenge*, que te llevará a rondar por distintas partes del mundo y enfrentarte a distintos generales y a sus particulares ejércitos. Si lo deseas, luego podrás utilizar a los generales que hayas derrotado en las partidas multijugador. En total, la expansión contará con 25 mapas multijugador y una campaña con 15 misiones.



Gastronomía en acción: microondas americanos friendo pollos chinos.

LA VERDAD ESTÁ AHÍ FUERA

Nuevo juego del creador de Rayman



Michel Ancel, el padre del narizotas más plataformero de los compatibles, parece que quiere alejarse un poco del hijo pródigo. Su nueva propuesta se llamará *Beyond Good & Evil* y te pondrá en la piel de la joven investigadora Jade, habitante del planeta Hylis. Como si de una Dana Scully se tratara, Jade se embarcará en una historia repleta de conspiraciones gubernamentales e invasiones alienígenas, con un sistema de juego que discurre entre el sigilo y la acción.

De hecho, el principal objetivo de Jade es revelar la verdad a sus conciudadanos recogiendo pruebas, y para ello nada mejor que evitar ser descubierta. Aunque claro, si la descubren, la chica no tendrá ningún reparo en liarse a tortas mediante un sistema de combos propio de los juegos de lucha.

Con todo, Michel Ancel, que lleva tres años trabajando en este proyecto, asegura que "a pesar de la espectacularidad gráfica de los combates, no hay que olvidar que el argumento y el sistema de juego también serán los puntos fuertes del juego". Habrá que verlo.

GANADORES DEL CONCURSO COLIN MCRAE RALLY 3

Felipe Prieto, Candelario (Salamanca) - Iker Puyalto, Santurtzi (Bizkaia) - Samuel Hernández, Llerena (Badajoz) - Juan Antonio Rull, Huercal de Almería (Almería) - Miguel Ángel García, La Virgen del Camino (León) - Manuel Martínez, Elche (Alicante) - Juan Antonio Sanz, Medellín (Badajoz) - Manuel Garza, Cariñena (Zaragoza) - Alexander Sánchez, Cartagena (Murcia) - Juan Miguel Agües, Molina de Segura (Murcia) - Pedro José López, Petrer (Alicante) - Rafael García, Granada - José Vicente Martí, Sueca (Valencia) - Manuel Ferre, Barcelona - Francisco Javier Vivo, La Alberca (Murcia) - Alberto José, Dos Torres (Córdoba) - Carlos González, Almendralejo (Badajoz) - José María Peregrino, San Fernando (Cádiz) - Gloria Atienza, Alcantarilla (Murcia) - José Luis Santamans, Silla (Valencia)

GANADORES DEL CONCURSO RISE OF NATIONS

Daniel Bernaldo, Almonte (Huelva) - Xavier Aiguabella, Lleida - Feliciano Tajes, San Fernando (Cádiz) - Álvaro Torres, Rivas-Vaciamadrid (Madrid) - Miguel Ángel Tejedor, Plasencia (Cáceres) - Omar Koli, Sta. Cruz de Tenerife - Julio Fernández, Poiporta (Valencia) - Aurelian Ursache, Calanda (Teruel) - Ángel Ponz, Madrid - Florencio Arcos, León -Eduardo Franco, Purchena (Almería) - Marcos Saiz, Polanco (Cantabria) - Andrés Serrano, Son Ferrer, Calvià (Illes Balears) - Carmen Ruano, Lucena (Córdoba) - Jordi Rossell, Barberà del Vallès (Barcelona) - Antonio Martínez, Granada - José Ignacio Pellejero, San Adrián (Navarra) - Xabier Larrañaga, Zarautz (Gipuzkoa) - Sergio Sarrias, Barcelona - Sergio Gómez, Jaravia-Pulpí (Almería)

SUSCRÍBETE



12 NÚMEROS POR EL PRECIO DE 10

¿Aún no te has suscrito a *Game Live*? Hazte un regalo como Dios manda y consigue 12 NÚMEROS POR EL PRECIO DE 10. Oportunidades como ésta no se presentan todos los días. ¿Qué tal si la aprovechas?

BOLETÍN DE SUSCRIPCIÓN

Deseo suscribirme por 12 números a la revista GAME LIVE a partir del nº ____ por 49,50 € (oferta válida únicamente en España).

FORMA DE PAGO

☐ **DOMICILIACIÓN BANCARIA** ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐ ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

☐ **TARJETA VISA Nº** ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ **(VISA electrón no válida) Fecha caducidad de la tarjeta** ☐☐☐☐

☐ **TALÓN NOMINATIVO a nombre de IXO PUBLISHING IBÉRICA, S.L.** **GIRO POSTAL** ☐ **(Adjuntar copia del comprobante del pago en Correos)**

Nombre y Apellidos...Telf..........................

Dirección...

Población...C.P.................................Provincia...

Firma del titular de la tarjeta VISA

Enviar el boletín debidamente cumplimentado a: IXO PUBLISHING IBÉRICA S.L. - GAMELIVE PC (SUSCRIPCIONES)
C/ Álava, 140 - 7ª Planta - 08018 BARCELONA - Telf.: 93 241 81 00 - Fax: 93 414 45 34

Promoción válida para España. Pedidos para otros países, consultar por teléfono (00 34 932 418 100) o enviar e-mail a: suscripciones@ixo.es

Protección de datos: Según la Ley de Protección de Datos Personales, tienes derecho a acceder, cancelar o rectificar tus datos, si éstos fuesen incorrectos. Si quieres que tus datos permanezcan en nuestros archivos, pero no quieres recibir información de otras empresas que puedan ser de tu interés, háznoslo saber.

Y DURAN, Y DURAN...

EA anuncia una nueva ampliación de Los Sims

Los chicos de Maxis siguen estrujando la gallina de los huevos con la enésima expansión *Sims*. Se trata de *Los Sims: Magia potagia*, que, como su nombre indica, versará sobre las lindezas del abracadabra de feria. Es decir, que podrás preparar pócimas para enamorar a alguien, hipnotizar a las amistades o transformar a indeseables en ranas.



Esqueletos andantes, vapores azulados, gnomos de jardín...

No obstante, practicar la magia tiene su riesgo, ya que los hechizos pueden girarse en tu contra. Además, no creas que podrás ir encantando a la gente desde un buen principio: deberás ir desbloqueando los sortilegios uno a uno a partir del libro de encantamientos de la familia.

Como ya ocurriera en anteriores expansiones, todo gira alrededor del tema principal: una nueva localización en la que podrás participar en duelos de magia y conseguir tus ingredientes secretos; nuevos personajes que te proporcionarán poderosos sortilegios si resuelves un enigma; y nuevos elementos decorativos acorde con el ambiente, como escaleras que crujen o árboles de formas tortuosas.

RELACIONES ESPACIALES

FireFly coloniza galaxias lejanas



Tras la Edad Media, llega el momento de colonizar el espacio. Y en eso andan los desarrolladores de *Space Colony*, a los que visitamos hace poco para que nos dejaran volver a probar su nuevo título. Así que tuvimos la oportunidad de empezar a desarrollar una base y de ver cómo las deterioradas relaciones humanas pueden dar al traste con el normal progreso de una colonia espacial. La interacción con los personajes se limitará a utilizar el entorno y asignarles el trabajo y la diversión que demanden. Lo mejor del título pasa por los muy definidos caracteres de cada uno de los personajes, lo que los hace especialmente particulares. A medida que avance el juego, irás disponiendo de nuevos personajes hasta un total de 20. Puedes imaginarte cómo será la cosa: manejar un grupillo de estudiantes de ESO será más fácil que bregar con estos colonizadores interestelares.

A LA CARRERA

ATERRIZA COMO PUEDAS 3



En Interactive Vision siguen empecinándose en volar a cualquier precio y anuncian el tercer ejemplar de la saga *Airport Tycoon*. Esta vez, gracias a las mejoras en el motor gráfico, podrás incluso visitar el interior de los aeropuertos que gestiones, situados en más de 25 ciudades repartidas por todo el mundo.

HASTA PRONTO



Bill Roper, el rostro más reconocible de Blizzard y padre fundador de la compañía, ha hecho las maletas y ha abandonado la empresa junto con tres miembros más. Por lo visto, la decisión se debe en parte a la incertidumbre que pesa sobre Blizzard debido a los problemas económicos de Vivendi.

IMPERIVM GRATVITVM



En FX Interactive están muy contentos con la marcha comercial de *Imperivm*, el juego de estrategia romano-gala. Para celebrar que han superado las 100.000 unidades vendidas han puesto a disposición de los jugadores una nueva campaña llamada *El trono de Dacia*. Puedes descargártela de www.fxplanet.com.

VIDEOCINE



Aunque no hay nada confirmado, lo más posible es que *Half-Life* acabe en la gran pantalla si las negociaciones entre Valve y unos estudios de cine americanos llegan a buen puerto, según informa la revista Variety. Además, este mismo mes acaba de empezar el rodaje de la película *Alone in the Dark*, protagonizada por Christian Slater.



Año tras año, por estas fechas, **llega la hora de hacer balance**. Dejamos atrás **doce meses de intensa actividad lúdica** y un reguero de juegos para PC. Como la temporada anterior, **no sólo vota nuestro gabinete** de cerebros grises: **también los lectores** tenéis algo que decir, **aunque vuestro veredicto** sobre cuáles han sido los mejores juegos del año **no siempre coincida con el nuestro**.

JUEGOS GRAN

LOS MEJORES

RESERVA 2002-2003

Una lista de lo mejor de los últimos 12 meses es, ante todo, una concesión a la nostalgia por lo reciente, el último repaso a ese puñado de títulos que llevan meses siendo rabiosa actualidad pero ya están a punto de ingresar en el pasado. También es, claro que sí, un pretexto para dar rienda suelta a nuestro gusto por la pura competición, esa tal vez absurda pero muy divertida tendencia que tenemos casi todos a saber quién corre más, quién salta más alto o quién tiene la lengua más larga.

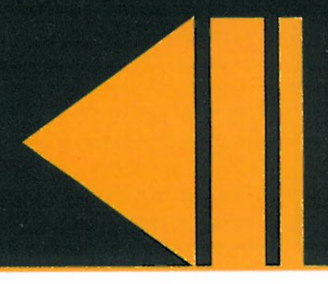
Pero claro, una vez confeccionadas las listas, una vez votado todo lo votable y discutido todo lo discutible, las listas pasan a convertirse también en un interesantísimo documento: el termómetro que nos permite tomarle la temperatura a la actualidad, la brújula con que nos hacemos un mapa de conjunto y detectamos posibles tendencias de futuro.

Nuestras listas de esta temporada, a las que optaban los juegos publicados entre julio del año pasado y junio de este año, confirman una serie de cosas que ya sabíamos pero también abren nuevas líneas de reflexión y análisis. Por ejemplo, a nadie puede sorprenderle a estas alturas que la acción sea el género más popular con abrumadora diferencia, pero constatar que el rol puro puede venderse estupendamente (*Neverwinter Nights*) siempre que sea de una calidad incuestionable, debería hacer reflexionar a más de uno y más de dos.

DOCE MESES DE VICIO

A juzgar por el juego que tanto lectores como analistas han considerado el mejor de los últimos doce meses (*Grand Theft Auto: Vice City*), la brújula del futuro apunta hacia la acción, pero no un tipo de acción cualquiera. Las ambientaciones ciberpunk y el espectáculo sofisticado y vertiginoso retroceden con respecto a una fórmula de juego basada en la variedad de acciones a realizar, el imaginativo diseño de misiones, la solidez narrativa, la ambientación modélica, el alto grado de libertad y margen de maniobra otorgado a los jugadores...

Y sí, los géneros que llevan años en permanente retroceso, con la simulación a la cabeza, retroceden también éste, pero es importante destacar que una generosa transfusión de sangre nueva procedente de las consolas (*Silent Hill 2: Director`s Cut*, por ejemplo) ha permitido a las aventuras empezar a recuperarse. Pero no se queden en la puerta. Pasen y lean.



PC GAME LIVE
MEJOR JUEGO 2002-2003

Grand Theft Auto VICE CITY

EL CAMINO A SEGUIR

DESARROLLADOR: ROCKSTAR GAMES
EDITOR: VIRGIN PLAY · PRECIO: 49,95 €
LANZAMIENTO: MAYO 2003

Acción

Los dinosaurios políticos se despiden, la religión y la corrupción vuelven a estar de moda y **las grandes crisis políticas**, militares y sociales llegaron y **ya se fueron**. Cambios y más cambios de los que **el mundo de los juegos parece quedar a un lado**, porque, un año después, volvemos a votar el juego de la temporada y **el ganador vuelve a ser un *GTA***.

GTA: *Vice City* es una obra maestra. Y tal vez seguiría siendo el mejor juego de la temporada en un año con competencia de mejor nivel que éste. Tiene demasiados argumentos que lo convierten en un título único y ejemplar. Algunos podrán opinar que *Splinter Cell* era un poco más novedoso, incluso que *Battlefield 1942* ejemplificaba mejor el hecho diferencial del PC frente al resto de plataformas. Ambos son títulos con indiscutibles virtudes, pero no llegan al nivel de *Vice City,* un juego que basa su éxito en la consecución de una historia a la que apenas se le encuentran defectos, bajones de intensidad o zonas negras. Sin ser un juego perfecto, tal vez sea el que más cerca se ha quedado de serlo.

MIRANDO HACIA ATRÁS SIN IRA

El año pasado, nos quejábamos del exceso de violencia gratuita que impregnaba *GTA III*. Esta efusión de sangre, más que una virtud, acababa convirtiéndose en todo un lastre, por exagerada y demasiado efectista. Pues bien, aunque resulte sorprendente, *Vice City* es un juego igual de violento pero mucho menos ofensivo. Eso se debe a que no se apuesta por el realismo descarnado, sino por una marcada estética de cómic, de viñeta colorista, que da sentido a las masacres, explosiones y demás concesiones a la mala vida de este Miami hortera hasta decir basta.



Ahora es posible disparar mientras conduces una moto.

Cuando en Rockstar decidieron ambientar la historia en los años 80, se dio el primer paso para convertir lo que en principio iba a ser una simple expansión en el mejor juego de la serie. Tan cansados estamos de aventuras futuristas o medievales que a poco que nos llegue una propuesta diferente la esperamos con la mayor de las expectaciones. Algunos títulos se han ambientado en los

CATEGORÍA ABSOLUTA

EL PÓDIUM DE GAME LIVE



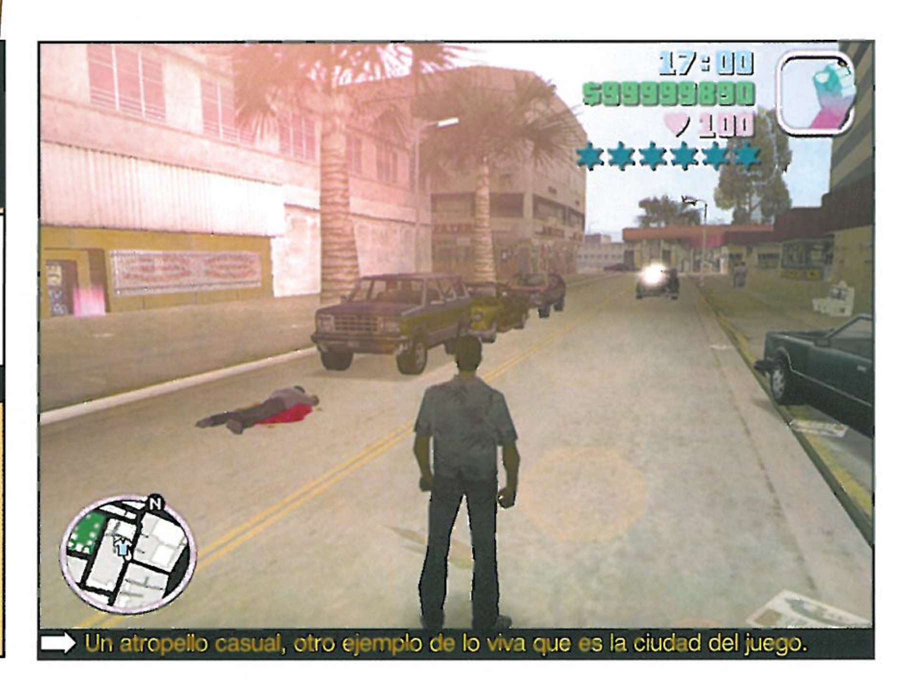
2



1

3

Lectores y equipo de analistas coincidimos en lo esencial: *Vice City* es el juego de año. La saga *Grand Theft Auto* se sucede a sí mismo en lo más alto del podio. Junto a él, *Neverwinter Nights* demuestra que el rol, cuando es así de bueno, es capaz de derrumbar torres de prejuicios y romper barreras genéricas.



Un atropello casual, otro ejemplo de lo viva que es la ciudad del juego.



Las próximas entregas deberían trabajar un poco más los escenarios interiores.

EL TOP TEN DE LOS LECTORES

1. GRAND THEFT AUTO: VICE CITY (10,82%*)
2. WARCRAFT III: REIGN OF CHAOS (6,32%*)
3. MAFIA (5,53%*)
4. AGE OF MYTHOLOGY (5,52%*)
5. NEVERWINTER NIGHTS (5,03%*)
6. SPLINTER CELL (4,85%*)
7. COLIN MCRAE RALLY 3 (4,01%*)
8. MEDIEVAL: TOTAL WAR (3,96%*)
9. BATTLEFIELD 1942 (3,91%*)
10. FIFA FOOTBALL 2003 (3,83%*)

*Porcentaje respecto al total de puntos recibidos por todos los juegos.

años 30, otros en los 70, pero son pocos los que echan raíces en la época que vio crecer o nacer a una parte sustancial de los jugadores de nuestros días.

Pero no nos engañemos. Si el juego se hubiese quedado en una colección de singles casposos a lo Blondie y otra ración de tópicos en forma de ropa hortera y macarras extinguidos (bueno, algunos aún quedan por Marbella) habría durado lo que una demo de *Sniper* en nuestro PC. Por suerte, el juego ofrecía mucho más.

EL REY DE LA CIUDAD

Vice City se distingue de gran parte de su competencia por que integra a la perfección unas misiones brillantes y originales en una historia muy superior a las actuales películas de mafiosos y repleta (además) de personajes para el recuerdo. Esos secundarios de lujo, ayudados por los excelentes actores que prestan su voz, dan interés a las numerosas secuencias interactivas de las que aquí no querremos prescindir.

Y esta buena historia viene acompañada por una mecánica de juego eficaz. Quienes jugaron a *GTA III* conocen sus bondades, pero el resto tienen por delante un puñado de sorpresas. Todos los objetivos pueden completarse de mil y una manera diferentes. En algunas, necesitas coche, pero tú eliges (y robas) el modelo. En otras, vas a bordo de una lancha, moto o helicóptero. O a pie y armado con sierras, bates, metralletas, lanzagranadas. Lo que puedas permitirte, ya que este juego responde a una inexorable lógica capitalista (además de criminal).

Necesitas dinero para comprar trajes, arreglar el vehículo o conseguir un arsenal que permita afrontar sin problemas los numerosos tiroteos que protagonizas. Y todo ese dinero lo puedes conseguir por lo legal o lo criminal, como taxista o bombero y también como ladrón o asesino a sueldo. Nada mejor que ir cambiando de profesión y acumulando la riqueza que te permita hacerte un sitio entre la élite corrupta de la ciudad. En fases avanzadas, puedes comprar una serie de edificios para luego gestionarlos, aunque el apartado de gestión tiene una presencia más bien testimonial.

UNA CONVERSIÓN MODÉLICA

Esta nueva secuela va fluida en equipos menos potentes pese a que mueve una cantidad muy superior de polígonos. A esta nueva virtud, hay que añadirle aquellas que ya lucía el anterior título, como la



Las dos secuelas de *Unreal* fueron víctimas del combate desigual entre expectación y resultados. Más humilde fue la llegada de *Battlefield* y *Freedom Force*, las grandes sorpresas del año. La secuela de *No One Lives Forever* y dos conversiones modélicas copan el pódium. Y es que los buenos juegos deben llegar a un público amplio.

Aunque la ciudad haya triplicado su extensión las pantallas de carga siguen sin aparecer, algo que se agradece bastante.

VICE CITY INTEGRA A LA PERFECCIÓN UNAS MISIONES BRILLANTES Y ORIGINALES EN UNA HISTORIA MODÉLICA

posibilidad de incorporar nuestras canciones en formato mp3 a la radio del juego, personalizar el rostro del protagonista con una foto nuestra o editar los diálogos y modificar las voces de los personajes. Muchos pequeños detalles para hacer la aventura un poco más personal. Algo que difícilmente podremos encontrar, no ya en conversiones, sino en títulos lanzados originalmente para PC.

Hasta aquí, todo perfecto. Entre los muy contados defectos, destaca que *Vice City* sigue siendo mucho mejor juego cuando uno es piloto que peatón. Además, las casi caricaturescas animaciones de los personajes, el pobre sistema de colisión de objetos y las limitaciones gráficas propias de la consola para la que se creó (PS2) son obstáculos que separan a nuestro juego del año de su cita con los libros de historia. Da igual. Sin necesidad de mirar al pasado o al futuro, está claro que la gente de Rockstar nos ha regalado otra obra maestra que dentro de dos temporadas tendrá continuación. Nos vemos en *Grand Theft Auto: San Andreas.*



Pilotar yates resulta tan sencillo como llevar coches. Otro acierto.

ASÍ LO VIMOS EN SU DÍA

1. "Detrás de un cuidadísimo envoltorio se encuentra una trama que engloba lo mejor de *Corrupción en Miami* y *El precio del poder*".
2. "Consigue una recreación perfecta de lo que muchos recordamos como los 80".
3. "A diferencia de *GTA III*, este juego sí está optimizado para ordenadores de gama media".
4. "El mejor juego adulto de la historia".
5. "Vice City es, sin duda, una conversión modélica".

GAME LIVE 30 (JUNIO 2003)



EL PÓDIUM DE LOS LECTORES

MAFIA (15,38%*)	GRAND THEFT AUTO: VICE CITY (30,15%*)	SPLINTER CELL (13,52%*)
2	1	3





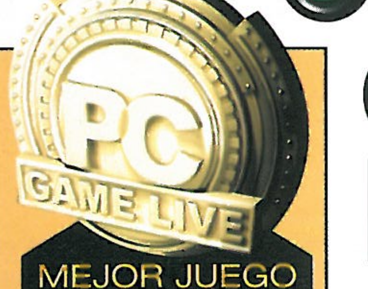
*Porcentaje respecto al total de puntos recibidos por los juegos de acción.

FIN DEL CAPÍTULO

Por J. RIPOLL

Muchos nos prometieron la revolución, nos dijeron que mañana, pasado a más tardar, la tendríamos aquí. Gráficos nunca vistos, adicción sin precedentes. Pero el género de acción sigue como hace doce meses. Por cada buen título con espía silencioso o soldados belicosos, obtenemos más de diez clones desteñidos que se quedan en la versión más simplista del matar, morir, resucitar. Pero eso ya lo sabíamos. La grandeza es propiedad de unos pocos, la industria necesita de muchos más. Una conclusión que seguro comparte la gente de Epic, pues entregaron su más preciada joya (*Unreal*) a dos compañías de menor nivel y ellas crearon algo que a muchos les pareció bisutería.

Las grandes secuelas (*IGI, Hitman, Rainbow Six*) presentaron un bagaje muy desigual, y quedarán desplazadas en el recuerdo por títulos originales que abren nuevas vías de exploración: desde el multijugador total (*Battlefield 1942*) al complejo y maravilloso universo de *Freedom Force*, pasando por *No One Lives Forever 2*, *Mafia* y *Splinter Cell*. Sin duda, los grandes nombres de esta temporada a los que añadir dos conversiones antagónicas. el trabajo bien hecho y el trabajo por hacer, *GTA* y *Metal Gear*. La próxima cita con la historia es *Half-Life 2*. Confiemos en que esta vez historia y videojuegos tengan algo importante que decirse.



MEJOR JUEGO
ESTRATEGIA

COMBAT MISSION 2



CALOR EN LA ESTEPA RUSA

DESARROLLADOR: BIG TIME SOFTWARE
EDITOR: CDV · PRECIO: 49,95 €
LANZAMIENTO: DICIEMBRE 2002

La estepa rusa y sus turnos cargados de estrategia de muchos quilates **se han ganado nuestro corazoncito** este año. Las tropas alemanas en su desesperado intento de **derrotar al invierno** han podido más que los orcos y las civilizaciones **en eterno desarrollo.**

Estrategia

Combat Mission 2 ha venido a confirmar con brillantez una serie de cosas que ya sabíamos. Primera, que la Segunda Guerra Mundial sigue siendo una ambientación adecuada para grandes títulos. Segunda, que los turnos siguen teniendo vigencia, porque aseguran riqueza de opciones y profundidad estratégica. Y tercero, que esa profundidad y esa riqueza no tienen por qué ser incompatibles con la espectacularidad del tiempo real y la cámara flexible. La fórmula basada en que las acciones se planifiquen por turnos y se ejecuten en pantalla en tiempo real no sólo es eficaz, también marca muy interesantes direcciones de futuro.

FRÍO ÁRTICO

Uno de los secretos de este juego es que permite acceder sin limitaciones a diferentes fases del conflicto bélico representado, todas ellas divididas en varias batallas. Además, las siete naciones en liza, con sus unidades y características propias, están reproducidas con un grado de fidelidad casi inédito. Incluso se han tenido en cuenta detalles como los problemas de comunicación que sufrió durante la guerra el ejército ruso o la falta de adaptación al frío de las estepas de los soldados alemanes. Como resultado de ello, el juego acaba teniendo una adictividad y falta de linealidad extrema: es imposible encontrar fórmulas estereotipadas de ganar y cada batalla concreta responde a su propia lógica.

La improvisación es el único recurso en algunos lances del juego.

LO QUE HACE DE ESTE TÍTULO EL JUEGO DEL AÑO ES LA FORMA EN QUE SE HAN PERSONALIZADO LAS CARACTERÍSTICAS DE CADA UNIDAD CONCRETA

Las estepas rusas son un excelente escenario para un juego de estrategia a gran escala. Se trata de inmensos parajes abiertos en los que las unidades acaban expuestas fácilmente. El juego incorpora unidades muy bien adaptadas a estas características, como las tropas de reconocimiento o las capacitadas para avanzar en territorio hostil y replegarse de forma rápida cuando convenga. Y no esperes que todo se limite a una sucesión de llanuras gélidas y desoladas, ya que también

EL PÓDIUM DE GAME LIVE



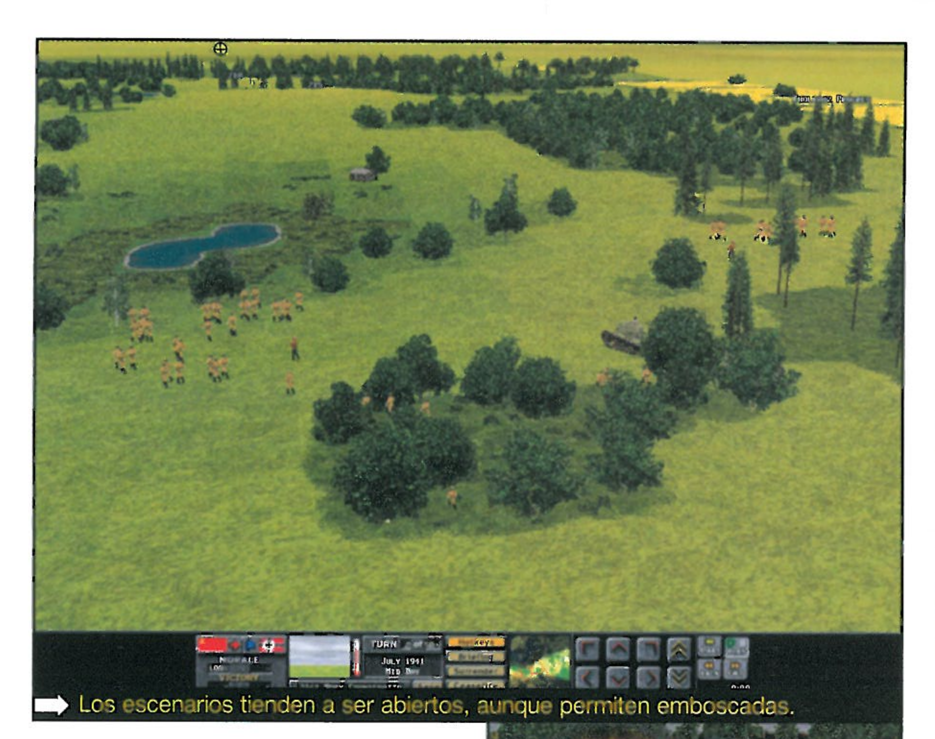
2 · 1 · 3

Por muy estrecho margen, dada la cantidad y calidad de la competencia, *Combat Mission 2: Barbarossa to Berlin* se encarama a nuestro improvisado pódium. Junto a él, un título que ha sabido estar a la altura de las expectativas generadas, *Warcraft III*, y otro que ha sorprendido ofreciendo mucho más de lo que se esperaba, *Rise Of Nations*.

Puesto	Juego	Nota
1º	COMBAT MISSION 2	9
2º	WARCRAFT III	8,5
3º	RISE OF NATIONS	8,5

DISEÑO
ORIGINALIDAD
ADICTIVIDAD
GRÁFICOS
SONIDO
MULTIJUGADOR
INTERFAZ
INTELIGENCIA RTIFICIAL

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10



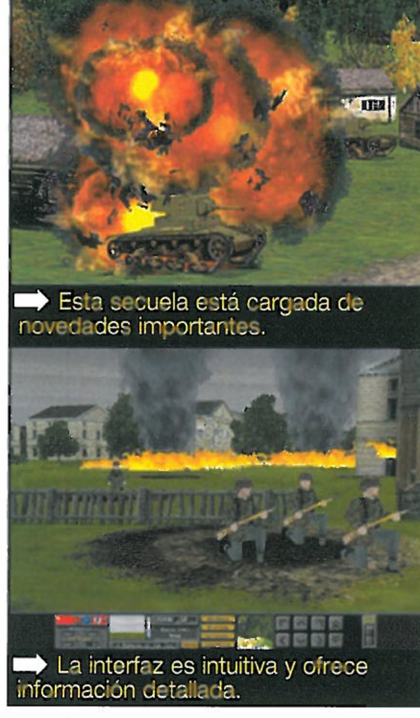
Los escenarios tienden a ser abiertos, aunque permiten emboscadas.

hay escenarios en los que la orografía permite variaciones estratégicas o emboscadas.

RECURSOS DE ESTRATEGA

Pero lo que da a este título ese extra de profundidad estratégica que lo convierte en el juego del año es la forma en que se han personalizado las características de cada unidad concreta. El nivel de detalle es asombroso, y aún más asombroso resulta que esos detalles sean mucho más que puro adorno, que se noten como se notan a la hora de combatir. Un código de colores sencillo y operativo aporta mucha información sobre cada unidad concreta (por ejemplo, puedes saber cuáles son las zonas vulnerables de los carros de combate). Gracias a él, sabes en todo momento qué variables debes tener en cuenta a la hora de planificar las operaciones.

La estrategia ha dado mucho de sí este año, basta con fijarse en juegos del fuste de *Warcraft III* o *Rise of Nations*. Pero ninguno de los títulos aparecidos consigue transmitir tan bien como este *Combat Mission 2* la sensación de que tú eres quien está al mando, que debes controlar hasta el menor detalle de lo que ocurre sobre el campo de batalla y que puedes cambiar el curso de los acontecimientos e incluso aprender de tus errores y rectificar sobre la marcha.



Esta secuela está cargada de novedades importantes.

La interfaz es intuitiva y ofrece información detallada.

ASÍ LO VIMOS EN SU DÍA

1. "Una secuela plagada de cambios que aportan algo más de flexibilidad y realismo".
2. "*Combat Mission* ya demostró que era posible combinar gráficos 3D con el sesudo sistema de turnos".
3. "No ofrece una campaña lineal, sino una sucesión de eventos históricos independientes".
4. "Permite que administres tus tropas de manera racional evitando las masacres".
5. "Una atractiva versión mejorada del primero y un nuevo reto al que enfrentarse".

GAME LIVE 27 (MARZO 2003)

EL PÓDIUM DE LOS LECTORES

AGE OF MYTHOLOGY (22,75%*)	WARCRAFT III (26,06%*)	MEDIEVAL: TOTAL WAR (16,33%*)
2	1	3

*Porcentaje respecto al total de puntos recibidos por los juegos de estrategia.

TURNOS O TIEMPO REAL

Por J. FONT

Puede parecer extraño a estas alturas, pero, en opinión de los analistas de la revista, el mejor juego del año ha sido de estrategia por turnos, aunque sea en 3D y con combates ejecutados en tiempo real. También han optado por la profundidad reflexiva de los turnos juegos como *Hearts of Iron* o *Play the World*, la expansión de *Civilization III*. Entre los apóstoles del mestizaje entre un sistema y otro, destaca el tan profundo como espectacular *Medieval: Total War*.

***SimCity 4* y *Praetorians* también son títulos que han dejado cierta estela a su paso. Del primero podía esperarse tal vez un poco más, pero cumplía a la perfección con el objetivo de convertirte en heredero espiritual de Álvarez del Manzano y llevar tu jungla urbana al siglo XXI... y más allá. El segundo, de autoría española, representa una tendencia que está empezando a afianzarse en la estrategia en tiempo real: los juegos dinámicos que permiten enzarzarse en combates sin necesidad de construir y acumular sin descanso. En fin, un muy buen año con juegos para todos los gustos.**



PC GAME LIVE
MEJOR JUEGO
AVENTURAS

DESARROLLADOR: COMPUTER ARTWORKS
EDITOR: VIVENDI UNIVERSAL · PRECIO: 49,99 €
LANZAMIENTO: SEPTIEMBRE 2002

Aventuras

THE THING

GRITANDO EN LA OSCURIDAD

El mejor título de aventuras de los últimos doce meses **es también el mejor juego de terror y supervivencia** aparecido jamás en un PC. *The Thing* ofrece **trabajo en equipo**, un desarrollo cinematográfico, **acción desenfrenada y exploración** concienzuda.



Los rompecabezas son escasos, aunque suponen un buen desafío.

En cuanto a calidad gráfica, pocos juegos pueden competir con *The Thing*.

Dos años después de *Evolva*, su irregular debut en la selva del software lúdico, Computer Artworks ha sido capaz de sacar un partido excelente a sus originales ideas con *The Thing*. No es casualidad; los desarrolladores anglosajones eran conscientes de que entre manos tenían un diamante en bruto, una fórmula revolucionaria capaz de dejar en paños menores al resto de títulos de terror y supervivencia que pululaban por el mercado. Tan sólo era cuestión de tomar buena nota de la experiencia acumulada, potenciar los aspectos positivos y erradicar los negativos. Fácil en la teoría, difícil en la práctica.

MANOS A LA OBRA

La trama de *Evolva* apenas llamó la atención de la prensa especializada, con lo que el primer error a enmendar estaba claro: cubrirse las espaldas con una licencia cinematográfica de renombre que asegurase un impacto mediático. El filme elegido fue *La cosa*, un clásico de la serie B dirigido por John Carpenter que causó furor a principios de los 80.

EL SANTO GRIAL DEL AFICIONADO A LOS JUEGOS DE TERROR Y SUPERVIVENCIA BIEN PODRÍA SER EL TÍTULO QUE NOS OCUPA

Pese a todo, el juego no se ciñe fotograma a fotograma a lo acontecido en el film. En realidad, la acción arranca donde termina la película: un grupo de militares es enviado a la base ártica para averiguar por qué se ha perdido toda comunicación con los científicos. Inmejorable contexto en el que desplegar una aventura con grandes dosis de acción, algún que otro rompecabezas y quintales de sangre, sudor y vísceras.

Al igual que en *Evolva*, la diversión en *The Thing* radica en la posibilidad de superar la aventura en compañía de un grupo compacto de personajes secundarios. No se trata de simples comparsas ni de carne de cañón con cerebro de serrín, sino de una ayuda eficaz y del todo necesaria. Médicos, ingenieros y

EL PÓDIUM DE GAME LIVE



2



1



3

Tres títulos del todo imprescindibles para cualquier aventurero virtual que se precie. Tres juegos de excelente factura sin más puntos en común que los derivados de una mecánica atrevida, ambiciosa y con voluntad de ir algo más allá de los estereotipos al uso. En definitiva, tres aventuras como tres soles en las que bien merece la pena invertir tus bien ganados ahorros.

1º THE THING	2º SILENT HILL 2: DIRECTOR'S CUT	3º SYBERIA
8,5	8	8

DISEÑO
ORIGINALIDAD
ADICTIVIDAD
GRÁFICOS
SONIDO
ARGUMENTO
PUZZLES
INTERFAZ

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

ASÍ LO VIMOS EN SU DÍA

1. "El primer juego de terror y supervivencia que se juega en equipo".
2. "*The Thing* es una radiografía del comportamiento humano en situaciones límite".
3. "Todo encaja perfectamente en esta espectacular producción de ritmo prodigioso".
4. "Los tiroteos de desarrollan de forma rápida, ágil y sencilla".
5. "Nunca sabes si la amenaza está delante o detrás de ti".

GAME LIVE 22 (OCTUBRE 2002)

soldados de élite que reparan la salud del equipo, abren puertas bloqueadas y eliminan a cualquier enemigo a orden de ratón. Todo ello, regulado por una interfaz basada en iconos que permite realizar decenas de operaciones en equipo de manera rápida, sencilla y modélica. Es decir, un sistema similar a *SWAT 3*, sólo que infinitamente más simplificado y orientado a hacer fluir la acción, no entorpecerla.

TERROR INNOVADOR

The Thing es uno de esos títulos que te agarra por el cuello desde su primera secuencia y apenas te deja respirar. Son polígonos saturados de furia y tensión, no aptos para jugadores con problemas cardíacos. Y es aquí donde el título de Computer Artworks alcanza su plenitud, en una puesta en escena gloriosa, siempre con la tensión al límite: terror alienígena e hilo narrativo ensamblados a la perfección. Cuando la Cosa hace acto de presencia, la tensión se dispara entre los miembros del equipo, la confianza baja varios enteros y empiezan los actos psicóticos. El jugador, asumiendo el papel de psicólogo, debe apaciguar al personal ya sea repartiendo armamento y botiquines o conjurando la amenaza alienígena.

El Santo Grial y la tierra prometida del aficionado a los juegos de terror y supervivencia bien podría ser el título que nos ocupa. Ni siquiera Konami, con su laureado e idolatrado *Silent Hill 2* ha logrado ofrecer tales dosis de acción sangrienta, puzzles equilibrados y terror psicológico. Pura dinamita cerebral.



La ayuda de los compañeros de equipo resulta básica para progresar.

El juego más sangriento y salvaje desde *Soldier of Fortune*.



A medida que avanza la aventura, la Cosa aumenta de tamaño.

EL PÓDIUM DE LOS LECTORES

THE THING (16,63%*)	SILENT HILL 2 (21,49%*)	SYBERIA (16,33%*)
2	1	3



*Porcentaje respecto al total de puntos recibidos por los juegos de aventuras.

DE NUEVO ENTRE LOS VIVOS

Por G. MASNOU

Tras pasar su travesía por el desierto de la escasez, el género de aventuras ha encontrado en los juegos de terror y supervivencia (más concretamente, en *The Thing* y *Silent Hill 2*) un oasis en el que recobrar un poco de su alicaída salud. El primero de estos juegos demuestra que hay vida más allá de las pautas marcadas en su día por el clásico *Alone in the Dark* y el segundo trae al PC una de las sagas con más personalidad, calidad y solera del mundillo de las consolas (*Silent Hill 3* está a la vuelta de la esquina).
El tercer lugar en discordia es para *Syberia*, título francés que se arrima con desparpajo a la formula de *The Secret of Monkey Island* y *Gabriel Knight* para ofrecernos una aventura gráfica de apuntar y pulsar de las de toda la vida. El resto del lote de buenos títulos lo integran *Post Mortem* y *Shadow of Memories*, juegos que no alcanzan el estatus de obras clásicas pero que logran salvar y dignificar una temporada poco pródiga en alegrías, aunque bastante mejor que la anterior.



MEJOR JUEGO
CARRERAS



COLIN MCRAE RALLY 3

CODEMASTERS SE LLEVA EL TRAMO

DESARROLLADOR: CODEMASTERS
EDITOR: CODEMASTERS · PRECIO: 49,95 €
LANZAMIENTO: JUNIO 2003

Carreras

Y regresó "el escocés volador". No contento con luchar por el Campeonato mundial de rallies WRC, **asesoró a los programadores** de su tercer videojuego **para que nada se interpusiera entre el usuario y su volante.**

Hay debates que persisten en el tiempo. Qué ordenador es mejor, cuál es la mejor consola. O cuál es el rey de los juegos de carreras. Todos tenemos nuestros favoritos, así que el consenso unánime está fuera de lugar. Y a buen seguro la elección de *Colin McRae Rally 3* será discutida, pero es la de *Game Live*, tanto de sus redactores como de sus lectores.

¿Es perfecto? No, no lo es. Reconozcamos sus defectos, como el contraste visual entre los discretos escenarios y los vehículos, pulidos a base de miles de polígonos y con una definición gráfica asombrosa. O la ausencia de opciones on line, que nos privan de esas competiciones con varios coches tan divertidas como carentes de sentido en un título centrado en el mundo del rally.

EL JUICIO DE LA BALANZA

Y qué decir de sus controles, movimientos y física. Algunos los encuentran irreales, otros demasiado difíciles, demasiado arcade o excesivamente de simulador. Claro que no se puede contentar a todo el mundo, así que los coches se mueven como deberían hacerlo en todos los juegos: haciendo que correr con ellos resulte un reto nunca frustrante y siempre divertido.


La recreación de los vehículos en el juego es prodigiosa.

EL JUEGO QUE MÁS Y MEJOR HA REPRODUCIDO EL ESPÍRITU DEL PILOTO DE RALLIES.

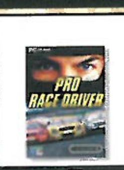
Tampoco agrada a todos que venga en tres CD y que la instalación completa ronde los 3 GB de disco duro. Pero es razonable si con ello reducimos los tiempos de espera mientras jugamos. Y puede molestar que el único coche disponible en la opción de campeonato sea el Ford Focus WRC, pero es que de eso se trata. Hay otros modos de juego en los que emplear todo tipo de marcas (magníficos los modelos escogidos, por cierto), pero el corazón del programa palpita sobre la base de convertirnos en Colin McRae. Y lo consigue, vaya si lo consigue.

El diseño de los tramos también es controvertido. Que si para arcades ya estaba *Sega Rally 2*, que si para simulaciones exhaustivas teníamos *Rally Championship*, que si las especiales están mejor resueltas en *Rally Masters*... Pero a ver quién es el guapo que se atreve a introducir los mejores elementos de los títulos

EL PÓDIUM DE GAME LIVE


2

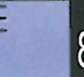
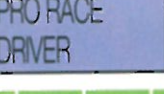

1


3

A punto estuvo el último *NASCAR* de Papyrus de alzarse con el triunfo. Y habría sido merecido, más allá del sentimentalismo de poner el broche de oro a una década prodigiosa, pero los valores del nuevo *Colin McRae* son indiscutibles. Cierra el trío vencedor un juego de carreras distinto, capaz de retomar la franquicia *TOCA* y convertirla en una emocionante película.

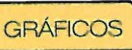


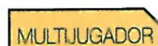


1º COLIN MCRAE RALLY 3	2º NASCAR RACING 2003 SEASON	3º PRO RACE DRIVER
9	9	8,5








DISEÑO
ORIGINALIDAD
ADICTIVIDAD
GRÁFICOS
SONIDO
MULTIJUGADOR
OPCIONES DE CARRERA
OPCIONES MECÁNICAS





Cada curva requiere un dominio exquisito del coche.

Sobre la nieve es más fácil deslizarse que frenar.

Recibes información de los contrarios en cada punto de control.

citados en un solo juego. Y más que nada, conseguir que todos funcionen por sí mismos, sin chirriar y deparando una experiencia de conducción única.

¿REALIDAD O FICCIÓN?

Sin embargo, no es la acumulación de méritos la que hace de *Colin McRae Rally 3* un juego soberbio. Es el engranaje entre los mismos, que funciona como un reloj. Realidad y ficción se dan la mano por vez primera en la serie de Codemasters. Quizá sea porque nuestro copiloto es Nicky Grist. O porque aprietas irremisiblemente los dientes antes de entrar en esa curva pasado de revoluciones. O será que detalles menores como la posibilidad de ver las áreas de servicio dan a este juego un encanto hasta ahora inédito.

El caso es que será el tiempo, y no nosotros, el que situará el programa donde le corresponda. Las últimas semanas han dejado en nuestro paladar el aroma y sabor del más fino *bouquet*. Mucho cuerpo, mejores sensaciones, cercanía. Y ante todo, es el juego que más y mejor ha reproducido el espíritu del piloto de rallies: frío, preciso y dominador. Ningún otro programa del género ha llegado tan lejos esta temporada.

ASÍ LO VIMOS EN SU DÍA

1. "Esta vez no sólo pretende convertirnos en Colin McRae, lo consigue plenamente".
2. "Excelente diseño de rutas, combinando elegancia y sobriedad".
3. "Los gráficos son estupendos, con un altísimo nivel de detalle en los vehículos".
4. "Éste es uno de esos títulos que instalas en el disco duro, pasan los años y ahí se queda".
5. "Una experiencia de conducción sublime y un acabado técnico a la altura".

GAME LIVE 30 (JUNIO 2003)

EL PÓDIUM DE LOS LECTORES



*Porcentaje respecto al total de puntos recibidos por los juegos de carreras.

¿LAS CARRERAS? BIEN, GRACIAS

Por A. GUERRA

Esta temporada ha sido prolífica. Tocamos a tres juegos de carreras cada dos meses, algunos del nivel de *Colin McRae Rally 3* y *NASCAR Racing 2003 Season*, los primeros nueves que Game Live concede a juegos de este género. Y hemos disfrutado de lo lindo con *Pro Race Driver*, que nos recordó que hay vida en las competiciones *TOCA* más allá de pisar el acelerador. Pero hubo mucho más. Como la diversión arcade de *Hot Pursuit 2*, las emociones de *MotoGP 2* o el entretenimiento de *RalliSport Challenge*, excelentes juegos que se quedaron a un paso de asombrar al mundo. La Fórmula 1 tuvo representantes notables en *F1 Challenge 99-02*, *Racing Simulation 3* y el futurista *Speed Challenge*. La fantasía llegó de la mano de *Hover Ace*, *Hormigaz Extreme Racing*, *Hot Wheels Velocity X* y *Drome Racers*. Los camioneros tuvieron su oportunidad en *King of the Road* o *Big Mutha Truckers*. Y los avances de la IA se dejaron notar en *Total Immersion Racing*. Vamos, que de todo y bien. Y títulos como *Midnight Club II*, *Need for Speed: Underground* o *Stunt Car Racer* hacen que sigamos esperando más.



PC GAME LIVE
MEJOR JUEGO
DEPORTES

TIGER WOODS
PGA TOUR 2003

EL ZARPAZO DEL TIGRE

Que un juego de golf sea considerado el mejor título deportivo de la temporada es **algo que no sucedía desde que aparecieron** los primeros *Links*. Pero éste es un videojuego que hace disfrutar de este deporte **incluso a los que no saben** quién es Tiger Woods.

DESARROLLADOR: HEADGATE STUDIOS
EDITOR: ELECTRONIC ARTS · PRECIO: 44,95 €
LANZAMIENTO: DICIEMBRE 2002

Deportes



No hay lugar al que no puedas llevar la cámara.

Las jugadoras femeninas se abren paso en el circuito profesional.

Quién dijo que el golf no era divertido? Tuvo que ser alguien que no le dio la menor oportunidad a este juego. El usuario suele buscar en los juegos de deportes una descarga de adrenalina, un enfrentamiento dinámico contra el equipo contrario basado en anotar tantos y vigilar un marcador. Pero el deporte puede ser mucho más que eso.

De acuerdo, el golf no goza de una gran popularidad. No escuchas cada fin de semana el carrusel de los torneos por la radio ni copa portadas en los diarios deportivos. Además, sus (escasas) retransmisiones televisivas tienen el sambenito de ser lentas, pausadas. El mismo problema que sus detractores le encuentran a *Links*.

Pues bien, eso es precisamente lo que no puede achacársele de ningñun modo a *Tiger Woods PGA Tour 2003*, que sin renunciar a ser una simulación, está repleta de componentes más propios de un arcade que ayudan a todo tipo de jugadores a iniciarse y pasárselo bien. Y lo hace añadiendo velocidad al juego. Es decir, permitiéndote recorrer todo un campo de 18 hoyos en media hora y que el tiempo pase volando.

3D A RAS DE HIERBA

Esto es posible gracias a la extraordinaria evolución del motor gráfico utilizado por la serie. Absolutamente todo el campo está reproducido en 3D, y puedes posicionar la cámara en el punto que quieras con perspectivas asombrosas. Eso sin renunciar a una recreación exhaustiva de los auténticos recorridos.

La dificultad está muy compensada: ejecutar un buen golpe es un juego de niños en el nivel más fácil, pero acabar bajo el par del campo en nivel profesional sólo está al alcance de los maestros del

EL PÓDIUM DE GAME LIVE

2 · 1 · 3

El golf vence a las dos modalidades de fútbol más populares del mundo, aunque el podio sigue dominado igualmente por EA Sports. La agresividad y manejo de *Tiger Woods*, la espectacularidad y sensaciones de *Madden NFL* o la energía y vitalidad de *FIFA Football* representan en sí mismas las mejores características que pueden adornar un juego deportivo.

1º TIGER WOODS PGA TOUR 2003 — 9
2º MADDEN NFL 2003 — 9
3º FIFA FOOTBALL 2003 — 8,5

DISEÑO
ORIGINALIDAD
ADICTIVIDAD
GRÁFICOS
SONIDO
MULTIJUGADOR
INTERFAZ
REALISMO

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

ASÍ LO VIMOS EN SU DÍA

1. "Enumerar todas las virtudes de *Tiger Woods PGA Tour 2003* sería como escribir un manual".
2. "Poderoso y electrizante. Un videojuego extraordinario, de los que marcan un antes y un después en la historia".
3. "La tridimensionalidad de los gráficos permite que muevas la cámara por cualquier punto de la superficie a tu antojo".
4. "Destaca la facilidad de manejo del juego mediante el sistema *TrueSwing*".
5. "Tienes conexión gratuita durante dos meses con EA Sports Online (EASO)".

GAME LIVE 24 (DICIEMBRE 2002)

ratón. Por cierto, el ratón quizá sea lo más importante de este juego. Más que una pieza de hardware se convierte en una extensión de nuestro brazo con la que ejecutar el *swing*.

Sí, aún puedes usar los viejos sistemas de dos o tres clics en la interfaz esférica. Pero activar el modo TrueSwing es gloria bendita. No sólo porque la impresión de elevar y bajar los brazos es perfecta, sino porque la velocidad y recorrido del ratón es lo que condiciona al 100% el toque del palo a la pelota, y por tanto el recorrido de ésta. A día de hoy, no hay título en el mercado que se aproxime a las sensaciones que depara este juego.

A DÍA DE HOY, NO HAY TÍTULO EN EL MERCADO QUE SE APROXIME A LAS SENSACIONES QUE DEPARA ESTE JUEGO

UN BIRDIE ONLINE

Aún mejor, es uno de los primeros programas de la casa en incorporar las partidas multijugador mediante EA Sports Online (EASO), lugar de congregación de miles de jugadores de todo el mundo para hablar, jugar individualmente o por equipos, aceptar retos y ganar experiencia. Y si no, tienes un modo Carrera profesional que afrontar solito y en el que emular a las más grandes estrellas del golf con absoluta fidelidad.

Así de bueno es *Tiger Woods PGA Tour 2003*: magnífico, muy pulido y mejor presentado. A buen seguro satisfará a la mayoría de sus usuarios durante meses. ¿Algo que apuntar en su debe? Que está en inglés y que tras un tiempo tendrás que pagar por EASO si quieres mantener sus servicios. Pero ni el idioma ni el precio impedirán que disfrutes como un enano en busca del récord de vuelta.

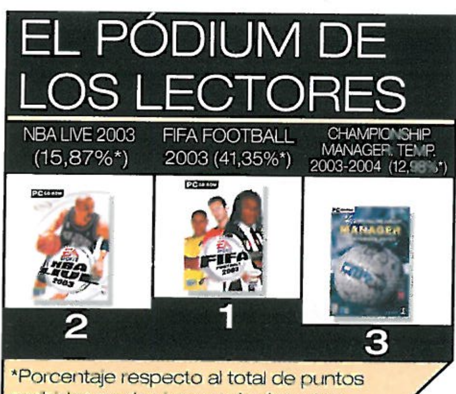


Pronto estarás emulando los mejores golpes de Tiger.



Puedes jugar con el ratón mediante clicks (2 ó 3), o con el sistema TrueSwing.

EL PÓDIUM DE LOS LECTORES



NBA LIVE 2003 (15,87%*)	FIFA FOOTBALL 2003 (41,35%*)	CHAMPIONSHIP MANAGER TEMP. 2003-2004 (12,98%*)
2	1	3

*Porcentaje respecto al total de puntos recibidos por los juegos de deportes.

EA ES EL DEPORTE

Por A. JIMÉNEZ

No fueron el golf de Microsoft, el fútbol de Konami o el *manager* de Eidos los que se llevaron el gato al agua, sino las actualizaciones anuales de EA Sports. Tras dos años de predominio de las conversiones de consolas, han sido los títulos multiplataforma del gigante americano los que mejor han plasmado toda la emoción y poderío del deporte.

Lo que no significa que, efectivamente, otros títulos no merezcan ser recordados. La vuelta por sus fueros del baloncesto en *NBA Live 2003* y la nueva edición de *NHL* a punto estuvieron de colarse en nuestro pódium, así como *Championship Manager: Temporada 02/03*, que al fin nos dejó ver lo que pasaba sobre el campo.

También con luz propia brillaron *442: Pasión por el fútbol*, *Links 2003* y *Tennis Master Series 2003*, lo que nos recuerda una vez más que fútbol, golf y tenis son especialidades muy recurrentes en los videojuegos. Lo mismo que *FILA World Tour Tennis* o *LEGO Football Mania*, éste último destacado por su original planteamiento.

Sorprendió negativamente la total ausencia del deporte extremo, algo a lo que *Tony Hawk's Pro Skater 4* pondrá solución muy pronto.

Abundante y variada oferta no ha faltado.

PC GAME LIVE
MEJOR JUEGO
ROL

NEVERWINTER NIGHTS

EL ROL ABSOLUTO

DESARROLLADOR: BIOWARE
EDITOR: ATARI · PRECIO: 59,95 €
LANZAMIENTO: SEPTIEMBRE 2002

Esta temporada la recordaremos como la que vio nacer a *Neverwinter Nights*, tal vez lo mejor que le ha pasado al rol informático en mucho tiempo. Lástima que el juego de BioWare haya sido un oasis en un año casi desierto.

Rol

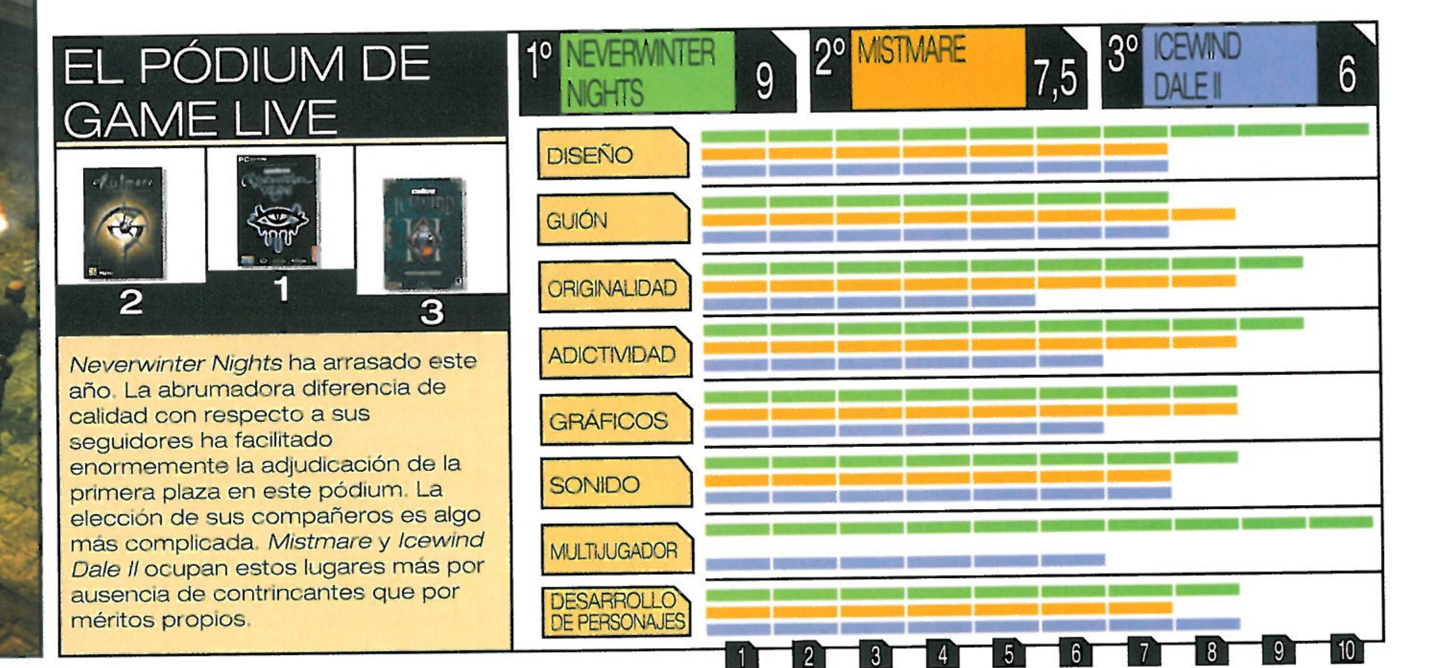
La aventura *Witch's Wake* tiene una calidad sorprendente.

Era una apuesta arriesgada. Todos teníamos en mente otros juegos teóricamente revolucionarios que acabaron ahogándose en su propia ambición. El exceso de publicidad y las llamativas promesas elevaron nuestro nivel de expectativa hasta el punto de no retorno. O era un gran juego, o caería sobre él toda nuestra ira reforzada por pasadas frustraciones.

Al final, *Neverwinter Nights* cumplió de sobra con las expectativas. Y eso que la campaña individual resultaba algo floja y que las actualizaciones se sucedían a un ritmo que hacía pensar en lo peor. Sin embargo, el juego presentaba desde el principio una gama de posibilidades enormes. Toda una herramienta lúdica para el rolero entregado.

EL INFLUJO DE LAS REGLAS

La mayoría de juegos se centran en ofrecer diversión al principio, pero su interés



Neverwinter Nights ha arrasado este año. La abrumadora diferencia de calidad con respecto a sus seguidores ha facilitado enormemente la adjudicación de la primera plaza en este pódium. La elección de sus compañeros es algo más complicada. *Mistmare* y *Icewind Dale II* ocupan estos lugares más por ausencia de contrincantes que por méritos propios.


Las reglas Dungeons & Dragons están fielmente adaptadas.

y su atractivo van declinando pasado cierto tiempo. *Neverwinter Nights* es el caso contrario: crece con el paso del tiempo y se enriquece con las aportaciones de los que lo juegan. Un año después, parece bastante mejor de lo que parecía al ser editado.

Neverwinter Nights ha plasmado a la perfección la tercera edición de las reglas de *Dungeons & Dragons*. Este conjunto de normas da forma a una realidad virtual bien equilibrada y muy controlable. Además, se trata de reglas populares ente la comunidad rolera, lo que ha hecho posible que jugadores cualificados las hiciesen

> NEVERWINTER NIGHTS CRECE Y MEJORA CUANTO MÁS TIEMPO Y MÁS ESFUERZOS SE LE DEDICAN

suyas y creasen mapas y aventuras de un nivel muy avanzado, algo que ya venía implícito en el concepto del juego. Además, modificando sensiblemente algunos aspectos de las reglas originales, se creó la campaña individual *Witch's Wake*, que acalló muchas de las quejas ocasionadas por la baja calidad de la campaña original.

PARA TODOS

BioWare no ha descuidado ningún aspecto de su juego. Técnicamente, el juego vuela a gran altura. Su cuidada interfaz, sus soberbios gráficos, su ambientación sonora o su música forman un conjunto compacto, muy adecuado para representar todo lo que este juego puede ofrecer a los amantes del rol.

Los jugadores encontrarán fácilmente partidas adaptadas a sus preferencias, ya sean más basadas en la acción o más



puristas, todo en función de la orientación que haya otorgado a la partida su creador o su Master. Lo más gratificante es que, de momento, posibilidades no nos faltarán. La comunidad que se ha creado alrededor es tan grande que siempre tendremos disponibles multitud de partidas multijugador a las que unirnos y cientos de módulos que recorrer. Todo un festín para los adictos al rol, que por fin han encontrado la herramienta definitiva.


Tendremos que elegir con cuidado a nuestros compañeros.

ASÍ LO VIMOS EN SU DÍA

1. "Es algo así como comprar un libro de Dungeon Master (director de juego)".
2. "El mejor apartado de todo el juego es el diseño de su interfaz".
3. "Ofrece todo el rol que necesitas, con múltiples opciones de juego y una profundidad inusitada".
4. "La representación de personajes y criaturas está a la altura de los escenarios del juego".
5. "Hará las delicias de cualquiera que sienta interés por el género".

GAME LIVE ESP. Nº2 (AGOSTO 2002)



Por J.J. CID

Neverwinter Nights llegó en pleno invierno, y auguraba un año de bienes. Por desgracia, se ha quedado solo en la cúspide del género. *Icewind Dale II* fue la primera decepción relativa. No es ni por asomo un mal juego, pero huele demasiado a naftalina. Su apuesta por universos ya muy transitados no es de las que seducen, entusiasman y fascinan.

La sorpresa del año llegó de la mano de *Mistmare*. El juego planteaba una historia fresca, llena de buenos momentos y misiones interesantes. Por desgracia, el pobre acabado técnico pesa demasiado sobre su valoración global: resulta un verdadero festín para los buscadores de errores de programación. Una pena, ya que el juego ofrecía un soplo de aire fresco entre tanta licencia de renombre y secuelas de éxito. Pero la gran decepción es que, una vez más, los jugadores de rol españoles se van a quedar sin uno de los juegos que mejor partido le han sacado al género: *Gothic II*. Finalmente, Atari no va a distribuirlo en nuestro país. Una pena.

PC GAME LIVE
MEJOR JUEGO SIMULACIÓN

IL-2 STURMOVIK
Forgotten Battles



CORREGIDO Y AUMENTADO

DESARROLLADOR: 1C MADDOX GAMES
EDITOR: FRIENDWARE · PRECIO: 44,95 €
LANZAMIENTO: ABRIL 2003

Los rusos lo han vuelto a hacer. El equipo de 1C Maddox Games ha redefinido una vez más el estándar con el que en un futuro se habrán de comparar todos los simuladores que se precien.

Simulación

Podríamos asegurar sin miedo a equivocarnos que la mayoría de los aficionados españoles conocen el *IL-2 Sturmovik* original, un juego que lleva ya algo más de dos años instalado en nuestros discos duros. Pues bien, Oleg Maddox ha ampliado la simulación reproduciendo los combates de la Campaña de Invierno de la Segunda Guerra Mundial. El resultado, como era de esperar, es modélico.

Aun así, a los simuladores de la familia *IL-2* les ha acompañado una cierta polémica. Basta con consultar sus muy activos foros para constatar que la serie en sí (y, más en concreto, *Forgotten Battles*) levanta pasiones tanto a favor como en contra. Son muchos los jugadores que se han rendido sin condiciones ante la mejor simulación jamás creada, pero no falta quien le reproche sus escasos (pero llamativos) problemas técnicos. Sin embargo, incluso los detractores más feroces reconocen que la representación gráfica de *Forgotten Battles* no tiene rival.

FÓRMULAS DE SEDUCCIÓN

En fin, que este juego puede provocar sentimientos enfrentados, pero no deja a nadie indiferente. Incluso los más críticos reconocen que ésta es una simulación que enamora a primera vista a cualquier piloto virtual. Por primera vez, encontramos combinados en una sola simulación unos paisajes de ensueño, modelos 3D impecables, cabinas calcadas a las originales, modelos físicos fidedignos, sonidos envolventes, texturas realistas, ambientación y efectos especiales elaborados... Casi todo lo que se puede desear.

Además, el usuario puede elegir entre más de 80 modelos de aviones pilotables y entre cazas y bombarderos. Ningún juego anterior ha dado posibilidades de selección tan amplias. Una vez instalados en nuestra cabina virtual, llaman la atención otros



➡ Americanos e ingleses se han incorporado a la batalla.

➡ También hay margen para los combates aeronavales.

EL PÓDIUM DE GAME LIVE


2


1


3

IL-2 Sturmovik reverdece laureles en una temporada en que la simulación casi ha vuelto a brillar por su ausencia. Junto al rey de la simulación rigurosa y volátil, *Freelancer* se hace un hueco destacado, mientras que las mejoras introducidas en *Strike Fighters: Project 1* permiten que el juego huya de la mediocridad a la que parecía condenado en el momento en que se editó.

Puesto	Juego	Nota
1º	IL-2: FORGOTTEN BATTLES	9
2º	FREELANCER	8
3º	STRIKE FIGHTERS: PROJECT 1	6,5

DISEÑO
ORIGINALIDAD
ADICTIVIDAD
GRÁFICOS
SONIDO
MULTIJUGADOR
REALISMO
ACCESIBILIDAD

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

ASÍ LO VIMOS EN SU DÍA

1. "Eran tantas las novedades a aportar que acabó siendo una completa redefinición del proyecto".
2. "Tras dos años, llega una ración generosa de nuevo aliento para el mejor simulador del mercado".
3. "Un sinfín de detalles le llevan a la excelencia técnica y lúdica".
4. Es de prever que nos encontramos ante un nuevo clásico".
5. "Los indicios apuntan a que pronto habrá versiones ambientadas en otros frentes".

GAME LIVE 29 (MAYO 2003)

detalles novedosos, como el control complejo de los motores, la presencia de espejos retrovisores, el alto grado de sofisticación de los modelos de daños o la posibilidad de emplear periféricos de última generación.

SE TRATA DE UNA SIMULACIÓN QUE ENAMORA A PRIMERA VISTA, UN FESTIVAL PARA LOS SENTIDOS

FIEBRE MULTIJUGADOR

Otra faceta muy destacable de este abrumador *IL-2: Forgotten Battles* es la incorporación de un generoso surtido de opciones de vuelo en red. Hasta 32 jugadores pueden compartir el cielo, lo que ha dado pie para que una legión de aficionados se concentre diariamente en el portal Hyper Lobby para enfrentarse en duelos aéreos, enzarzarse en misiones aisladas o aportar su esfuerzo en las batallas del Virtual Eastern Front.

Sin duda, *IL-2 FB* será la base para una nueva generación de simuladores de un realismo sin precedentes que está al caer. Nacido ya de un clásico, *IL-2 FB* constituye (además de una extraordinaria pieza de ingeniería virtual) lo más parecido a una obra de arte que jamás diera de sí este género.



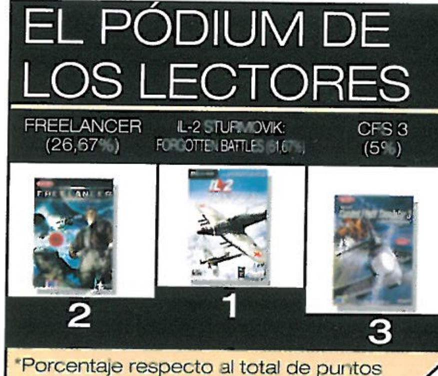
La aviación soviética sigue siendo la protagonista.

Se ha añadido la posibilidad de grabar los combates on line.

La saga incluye por primera vez los bombarderos multipuesto.

EL PÓDIUM DE LOS LECTORES

FREELANCER (26,67%) — IL-2 STURMOVIK: FORGOTTEN BATTLES (61,67%) — CFS 3 (5%)



2 — 1 — 3

*Porcentaje respecto al total de puntos recibidos por los juegos de simulación.

POCOS PERO BUENOS

Por M.A. "GADGET" GONZÁLEZ

Este año, los simuladores han brillado por su ausencia. Entre los de vuelo, la escasez es incluso preocupante, ya que el único juego que puede recomendarse a ciegas es la mejora (sustancial, eso sí) de un juego ya existente.

Aun así, tanto los tres juegos de vuelo editados (*IL-2 Sturmovik: Forgotten Battles*, *Strike Fighters: Project 1* y *CFS3*) como la mejor simulación futurista (*Freelancer*) son productos de calidad y se han vendido bien, lo que deja un margen más que razonable para la esperanza: animados por el éxito de estos programas, algunos productores recuperan lentamente su confianza en el género.

Tal vez la próxima temporada seamos testigos de un renacimiento de la simulación. Ya es inminente el lanzamiento de títulos tan esperados como *LOMAC*, *FS 2004* y *SP4* para *Falcon 4*, y también nos aguardan *Wings of Honour* y *Knights Over Europe*, *Secret Weapons Over Normandy*, *Fair Strike* (de helicópteros), *F/A-18 Operation Iraqui Freedom* (de reactores), *Target Rabaul* y *Aces High 2* (simulador on line).

Parece ser que a los aficionados nos sonreirá por una vez la diosa Fortuna. Quién sabe, puede que la simulación sea uno de los géneros de moda de la próxima temporada.



DESARROLLADOR: UBI SOFT
EDITOR: UBI SOFT · PRECIO: 29,95 €
LANZAMIENTO: MARZO 2003

RAYMAN 3 Hoodlum Havoc

UN CLÁSICO PUESTO AL DÍA

Más difícil todavía. Ubi Soft lo tenía complicado: conseguir que **un héroe como Rayman** conservase en el nuevo milenio las excelencias que lucía a finales del siglo pasado. Pero lo han conseguido. Y **éste es el resultado.**

➡ Los paisajes destacan por su enorme colorido.

➡ Otro punto de originalidad para *Rayman 3*: las batallas con los jefes finales.

Es difícil salirse de la pauta. Y más cuando un juego tiene que obedecer a una imagen mental que se ha hecho el público tras un puñado de ediciones. *Rayman 3* tiene mucho de eso, de continuación complaciente, de puesta al día, de redundancia en los mismos detalles (algunos buenos, otros no tanto) que convirtieron al personaje principal en icono y referencia de esto que se ha dado en llamar ocio electrónico.

■ SUEÑOS DE LSD

Con todo, Ubi Soft se abona al más difícil todavía y la tercera entrega de un héroe sin cuello ni brazos ni piernas está lejos de ser calco absoluto de ilustres precuelas. La maniobra, pasados ya los años en los que ser original también era sencillo, obliga a los diseñadores del juego a abrazarse al cliché, al tópico de género, pero también a retorcerlo y a sacarle unas gotas de originalidad, por pocas que sean.

Aun cuando podamos admitir que *Rayman 3* no ofrece nada que no se haya probado antes, Ubi Soft consigue un juego

EL PÓDIUM DE GAME LIVE

2 · 1 · 3

Un valor seguro como el tercer *Rayman* se ha impuesto por un estrecho margen a la sorpresa del año, *Taz Wanted*, un plataformas al viejo estilo tan descerebrado y anfetamínico como su peludo protagonista. Les escolta a cierta distancia las muy dignas aventuras del aprendiz de hechicero Harry Potter, también traducidas a la perfección al lenguaje plataformero.

1º RAYMAN 3	2º TAZ WANTED	3º HARRY POTTER Y LA CÁMARA SECRETA
8	8	7

ASÍ LO VIMOS EN SU DÍA

- **1.** "El excelente diseño de escenarios es una de las bazas esenciales de este más que notable plataformas".
- **2.** "Un torrente de diversión plataformera apto para todos los públicos y con una fórmula infalible".
- **3.** "De lo mejor del año, y lo mejor que hemos visto en este género".
- **4.** "Hará las delicias de los que esperaban el retorno del orejudo desde 1999".
- **5.** "El control, tan importante en este tipo de juegos, es más que satisfactorio".

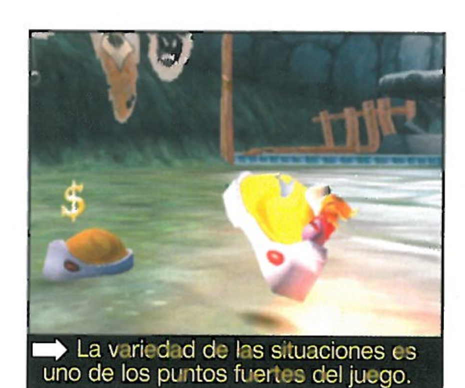
GAME LIVE 28 (ABRIL 2003)

divertido, variado y hasta cierto punto gamberro. No está nada mal para un título que se mueve sin sonrojarse por los lugares comunes del género de las plataformas.

La solución, cuando ya tenemos el juego en el disco duro, parece sencilla. Se opta por una experiencia de juego totalmente lineal, extensa (casi 50 niveles) y, sobre todo, variada. De la progresión clásica de nivel, a carreras a bordo de un zapato. De fases en tierra firme, a momentos sumergidos bajo el mar. Y entre todos ellos, saltando de mundo en mundo, una especie de surf lisérgico sobre rayas de colores que conducen a un portal psicodélico. El sueño de la exploración narcótica de la mente se ha hecho videojuego.

EL PRINCIPIO DEL VIAJE

Se podían cambiar muchas cosas desde 1999, año en el que se publicó el anterior *Rayman*. Mejoras en la tecnología e ideas prestadas de otros juegos que ya son éxitos probados (la vista se pone sobre juegos eminentemente consoleros como *Jak and Daxter*) hicieron las veces de colchón para los diseñadores de *Rayman 3*. Hay influencias externas, por supuesto, pero el mérito reside en que Ubi Soft ha sabido amoldarlas a este mundo que camina entre la fantasía de cuento infantil y el dibujo animado de toda la vida. La actualización del personaje (nuevos movimientos, nuevas armas, nuevos enemigos) hace el resto.


La variedad de las situaciones es uno de los puntos fuertes del juego.

ELEGIMOS *RAYMAN 3* POR SU ACERTADO DISEÑO DE NIVELES, POR SER UN POEMA A LA DIVERSIÓN PURA

Elegimos a *Rayman 3* por su acertado diseño de niveles, por ser un poema a la diversión pura. La de siempre, la de toda la vida. Porque convierte al videojuego en un viaje a ese mundo, el de la imaginación, cuyo mapa perdemos de vista con excesiva frecuencia.


La fijación de objetivos ayuda a que manejar al protagonista sea más sencillo.

EL PÓDIUM DE LOS LECTORES

HARRY POTTER Y LA CÁMARA SECRETA (35,29%*)	RAYMAN 3 (49,02%*)	TAZ WANTED (9,8%*)
2	1	3

*Porcentaje respecto al total de puntos recibidos por los juegos de plataformas.

CON LAS MANOS VACÍAS

Por X. PITA

Decía el compañero Masnou que, a veces, no estaría de más revelarse contra la tiranía de las etiquetas. Y razón no le falta. En un género como el de las plataformas, la etiqueta ha hecho más mal que bien. Y los prejuicios y la escasez de ambición han echado más leña al fuego.
El PC sigue viviendo años de sequía. Pero seamos justos de una vez por todas y no caigamos en el tópico complaciente que tiende a calificar al juego de plataformas como entretenimiento para imberbes y alumnos de preescolar. Las videoconsolas están ahí para demostrarlo. A todos los descreídos les hacemos una sencilla recomendación: ponerse a los mandos de una PlayStation 2 y jugar una partida a *ICO*. Casi sin quererlo, un título japonés se convierte en vanguardia y ejemplo. Es paradigma de todo lo que puede dar de sí un género. Sin restricciones. Sin prejuicios. Arte. Nos resistimos a creer que el PC, con todo su bagaje, sus clásicos y su currículum, no dé la talla. Y en caso de que así fuese, hagamos aquello que dijo Groucho Marx: que paren el mundo, que yo me bajo.



PC GAME LIVE
JUEGO
MÁS INNOVADOR

NEVERWINTER NIGHTS

LA CUMBRE DEL ROL





A falta de conceptos de rompe y rasga, revolucionarios y susceptibles de marcar tendencias de futuro, apostamos por un juego que ha rozado la perfección en casi todos los aspectos relacionados con su género. Si hace doce meses *Empire Earth* suponía un notable salto cualitativo para la estrategia, esta vez le ha llegado el turno a *Neverwinter Nights* de hacer lo propio por el rol.

En ese aspecto sí es innovador, porque lleva el género a unas cuotas de excelencia hasta ahora inéditas. Su logro consiste en integrar en un mismo juego una aventura para un solo jugador, la opción de director del juego, un editor y un soporte multijugador. Y hacerlo de forma que todos estos aspectos brillen a gran altura incluso tomados por separado.

De la impresionante oferta de *Neverwinter Nights* nos quedamos con la que hará que su nombre perdure en el tiempo: la posibilidad de organizar, jugar y dirigir partidas multijugador como si se tratara de clásicas partidas de rol "de mesa". En palabras del compañero Garcia, que lo ha vivido en carne propia, éste es el juego que ha hecho posible que los incondicionales del rol clásico descubran las enormes posibilidades de un PC. Después de todo, eso es lo que caracteriza a un juego innovador: la capacidad para abrir nuevos territorios.

LA ELECCIÓN DE LOS LECTORES

GTA: VICE CITY

El público de PC, más adulto que el de consolas, sigue apostando por *GTA*, esta vez con una maravillosa adaptación del Miami de los años 80. *Vice City* consigue lo imposible mejorando *GTA III* incluso en capacidad para conectar con los jugadores.

PC GAME LIVE
JUEGO
REVELACIÓN

FREEDOM FORCE

AQUELLOS MARAVILLOSOS AÑOS

Primer juego, primer éxito. El estudio Irrational Games ha empezado con muy buen pie en el mundo de los videojuegos. Ha sorprendido a propios y extraños con un juego que recoge la estética del cómic americano más rancio y tópico y la convierte en una bacanal de diversión sin adulterar. Ni lo absurdo del argumento (¿quién intentaría destruir la Tierra enviando a ella tanto superhéroes como supervillanos?) puede con este hilarante título basado en los variados superpoderes de sus protagonistas.

Tal vez el juego no tenga unos gráficos soberbios y la cámara (pese a su flexibilidad) sea algo difícil de utilizar, pero tanto la ambientación como el creativo diseño de personajes o la refinada inteligencia artificial hacen que este juego sea de los que merecen muchas oportunidades.

Freedom Force venía reforzado por un potente editor de personajes, que ha permitido la irrupción de los Spiderman, Superman y Batman de turno. Estos personajes se están convirtiendo en las estrellas de las partidas multijugador. Éstas no resultan tan interesantes como las misiones de la partida individual, pero porder ver a los héroes de toda la vida enfrentarse entre ellos no tiene precio.



LA ELECCIÓN DE LOS LECTORES

PRAETORIANS

Un juego que despertó grandes expectativas y cuya apuesta por la estrategia militar sin gestión de recursos ha convencido a la gran mayoría. El ritmo al que se suceden las batallas y la necesidad de tomar decisiones estratégicas en cuestión de segundos explican su éxito.



MAFIA

LA FAMILIA ES LA FAMILIA

Un juego de película, que huele a buen cine negro bit a bit (¿o deberíamos decir fotograma a fotograma?). Su protagonista es un tal Tommy, taxista de una ciudad sin ley en una América a punto de perder la inocencia. Un buen día, unos gángsteres suben al taxi de Tommy y eso supone el principio de su carrera criminal al servicio de la familia Sallieri.

La variedad de misiones es asombrosa, y todas ellas se ven perfectamente complementadas por fases de conducción plenamente justificadas por la trama. Cada misión superada da acceso a nuevas escenas de vídeo con pasos adelante en el desarrollo de la trama argumental. Y así, poco a poco, a base de sabiduría narrativa y sana cinefilia, avanza la carrera del taxista anónimo hacia la cúspide del mundo del crimen.





LA ELECCIÓN DE LOS LECTORES

MAFIA

No se trata sólo de que el mal venda y la falta de escrúpulos de los mafiosos resulte atractiva. No, lo que ocurre es que público y crítica coinciden a la hora de reconocer un guión absorbente, de los que no dan tregua ni cuartel.



UNREAL TOURNAMENT 2003

MAESTROS DEL ARTE TRIDIMENSIONAL

El género de acción sigue tirando del carro en lo que a esplendor gráfico se refiere. Aunque *UT 2003* se hizo esperar como pocos, la espera acabó siendo de las que valen la pena.

Las novedades en el sistema de juego fueron bienvenidas, pero fue el nuevo motor de Epic el que dejó asombrado a más de uno. Su secreto consistía en ofrecer reflejos en el agua, vegetación y efectos de luz de una calidad espectacular que causaron estragos en más de una tarjeta gráfica. *UT 2003* ha sido el encargado de inaugurar una nueva generación gráfica o, al menos, tender un puente entre la actual y la de *Doom III* o *Half-Life 2*. Para el recuerdo queda también el diseño de los escenarios, una de la claves de su previsible éxito on line.

LA ELECCIÓN DE LOS LECTORES

UNREAL TOURNAMENT 2003

Otra categoría en la que hay consenso. Resulta difícil resistirse al poderío de este juego, el encargado de hacer que los niveles de exuberancia gráfica del género de acción suban al siguiente peldaño evolutivo.



GRAND THEFT AUTO: VICE CITY

A TODO VOLUMEN

El sonido empieza a ser uno de los aspectos mejor cuidados en los juegos recientes. Este año, algunos se han presentado con bandas sonoras originales de un alto nivel y otros, como *Vietcong*, han integrado el sonido en la jugabilidad de forma decisiva. Pero el que se lleva la palma es sin duda *GTA: Vice City*, que ha convertido el aspecto sonoro en uno de los elementos básicos de la singular ambientación del juego. Además, ofrece una banda sonora rica y variada como pocas.

Mientras conduces la infinidad de vehículos del juego, puedes sintonizar en la radio cualquier archivo mp3 que tengas en tu ordenador. Eso sí, si lo prefieres, puedes optar por cualquiera de las 100 canciones de la década de los 80 que forman parte de la banda sonora oficial y que incluso han sido editadas en varios CD. Esta selección incluye temas de artistas como Slayer, Human League, Michael Jackson o Afrika Bambaataa.

LA ELECCIÓN DE LOS LECTORES

GTA: VICE CITY

Pues sí, también para los lectores han podido más la música y la ambientación ochentera que los socorridos efectos sonoros. Una prueba más de que a veces puede sacársele muy buen partido a lo ya existente.



GHOST RECON: ISLAND THUNDER

CUBA ENTRA EN JUEGO





Cierto, las expansiones son apéndices de lo ya visto. Pero no por ello deben renunciar a la originalidad y las ganas de sorprender, ni tampoco conformarse con llover sobre mojado. Eso lo saben los creadores de la saga *Ghost Recon*, y por eso *Island Thunder* toma el relevo de *Desert Siege* como expansión del año, porque no sólo aporta gotas nuevas a la lluvia de antaño.

El nuevo añadido de este juego para degustadores de la acción cerebral y pausada hace mucho más que sustituir el desierto por la selva cubana y traer un pequeño arsenal de armas nuevas. Además, ha incorporado vídeos de introducción a las misiones y potenciado el apartado multijugador con tres modos nuevos, todos ellos poco originales pero sí divertidos y bien diseñados. Puede parecer un balance modesto, pero sin duda es más de lo que el resto de expansiones han dado de sí este año.

LA ELECCIÓN DE LOS LECTORES

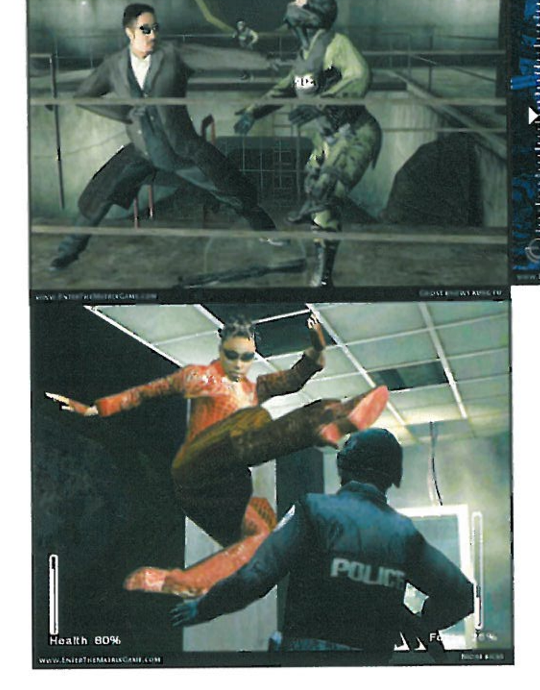
LOS SIMS: SUPERSTAR

Los lectores han apostado por uno de los muchos apéndices de la explotadísima saga *Los Sims*, en concreto el que aporta más sentido del humor y detalles creativos y originales. Es decir, el mejor.

PC GAME LIVE
MAYOR DECEPCIÓN

ENTER THE MATRIX

EL RIESGO DE LAS PRISAS



Si algo le ha sobrado a *Enter the Matrix* es mucho bombo y aún más platillo. Tal vez ese despliegue mediático y su impagable licencia sean lo único que explica sus ventas multimillonarias. Porque tras ese nombre capaz de hacer que un juego se venda solo, hay un título editado con prisas y que a duras penas se defiende en las distancias largas. Junto a puntuales destellos de calidad técnica y lúdica, encontramos un argumento confuso y en absoluto esencial (pese a lo que nos habían vendido) para entender mejor la película *Matrix Reloaded*. Además, se liquida en apenas seis horas de juego intenso y el modo multijugador brilla por su ausencia.

Pero lo más negativo de *Enter the Matrix* es que el aspecto visual deja muchísimo que desear para un título de estas características. Falta detalle en los escenarios y algunas superficies no están bien definidas, con lo que los personajes tienden a atravesarlas una y otra vez. Aunque duela decirlo, este juego ha venido a confirmar que las prisas (como los calendarios oportunistas) son muy malas consejeras.

LA ELECCIÓN DE LOS LECTORES

EL SEÑOR DE LOS ANILLOS: LA COMUNIDAD DEL ANILLO

Curiosamente, la decepción mayoritaria de los lectores ha sido otro juego con gran licencia, en este caso literaria. Un sistema de combates simplón y una inteligencia artificial pésima han acabado con la paciencia los jugadores.

PC GAME LIVE
MEJOR
PRODUCTO ONLINE

BATTLEFIELD 1942

GUERRA EN MAYÚSCULAS



Se veía venir: tarde o temprano íbamos a tener la oportunidad de integrarnos en un conflicto on line a gran escala. En el campo de batalla virtual de Digital Illusions podemos ponernos en la piel de soldados individuales y asumir el control de casi todo tipo de vehículos. Otros lo habían intentado antes, pero es la primera vez que sale verdaderamente bien. La clave del éxito ha estribado en simplificar el control de los vehículos y trabajar muy bien las opciones de juego a varias manos. Por primera vez en mucho tiempo, una opción on line rebasa en popularidad al hasta ahora incontestable (y ya algo vetusto) *Counter Strike*. No está nada mal para tratarse del primer proyecto de sus creadores.

Pero lo mejor es la frenética actividad de la comunidad on line del juego, que ha producido múltiples mods que no hacen más que alargar su vida útil. Para no ser menos, la compañía responsable ha ido trabajando en ampliaciones. Primero fue *Road to Rome*, pronto llegará *Secret Weapons of WWII* y, en un futuro no demasiado lejano, aparecerá una nueva entrega de *Battlefield* centrada en la guerra de Vietnam y que promete aún más que su precursor.

LA ELECCIÓN DE LOS LECTORES

NEVERWINTER NIGHTS

Sorpresa. Bueno, relativa al menos, porque nadie duda de las excelentes posibilidades de juego en red que ofrece el monarca del rol virtual. Aun así, la elección de los lectores demuestra que Internet se está abriendo a opciones lúdicas de todo tipo.



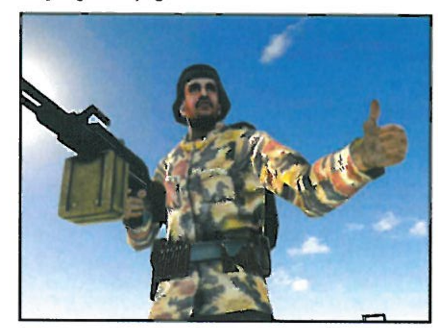


DESERT COMBAT

TIEMPOS MODERNOS

No tiene nada de extraño que la mejor conversión total del año derive del mejor juego on line. Ya se sabe que de la cantidad suele salir la calidad, así que es del todo lógico que entre los múltiples mods de *Battlefield 1942* haya surgido una auténtica maravilla como *Desert Combat*. Y eso que no lleva mucho tiempo en desarrollo y aún le falta un largo camino por recorrer, tal y como se explica en su página web.

En cualquier caso, lo que ya hay ha sido suficiente para que el mod desbancase al juego en que se inspira durante un corto periodo de tiempo, el que coincidió con la guerra de Irak. Desde luego, no es descabellado acusar a sus autores de oportunismo (el juego sustituye los ejércitos originales por tropas iraquíes y norteamericanas, ya que se basa en la primera guerra del Golfo y la intervención de Estados Unidos en Somalia), pero eso no debe hacernos perder de vista sus méritos. Si te llama la atención pilotar un Abrams, un Apache o un Mig 29, éste es tu mod. Seguro que no te cuesta el menor esfuerzo encontrar algún servidor en que haya gente jugándolo.



LA ELECCIÓN DE LOS LECTORES

DAY OF DEFEAT

En un año, *Day of Defeat* ha superado el largo trecho que le separaba de su hermanastro *Counter Strike* en las preferencias de nuestros lectores. Veremos si el año que viene los votos vuelve a llevárselos un miembro de la familia *Half-Life*.



FIFA FOOTBALL 2004


Los estadios de los 30 equipos más importantes del mundo estarán reproducidos al detalle.

El nuevo *FIFA* ya ha presentado su candidatura a suceder al anterior en el trono de los juegos de fútbol. Además de **cargada de licencias oficiales**, esta edición viene **con una buena dosis de fútbo**l más táctico y verosímil **a cuestas**.

Por S. Sánchez

El próximo *FIFA* asomó su brillante hocico en la pasada E3, pero apenas pudimos ver nada. Por eso, nos fuimos a las oficinas de EA en San Francisco para verlo un poco más de cerca y dedicarle algo de tiempo. El juego está en una fase inicial de desarrollo, pero sus programadores tienen previsto editarlo en otoño, poco después de que arranquen las ligas de fútbol europeas (si es que la española no va a la huelga).

Daniel Isaac, miembro del equipo de desarrollo, fue el encargado de hablarnos de las novedades que incorporará esta edición del juego de fútbol por excelencia. Según nos explicó, "la mayoría de los esfuerzos se están centrando en que la simulación sea más realista que nunca sin por ello complicar demasiado el sistema de juego".

Los gráficos van a ser bastante similares a los exhibidos por la edición de 2003, pero van a incorporarse nuevas animaciones y representaciones detalladas de muchos más jugadores reales. Para economizar esfuerzos, los rostros de las estrellas del balón han sido reproducidos capturando sólo uno de los perfiles y duplicándolo.

Fidelidad máxima

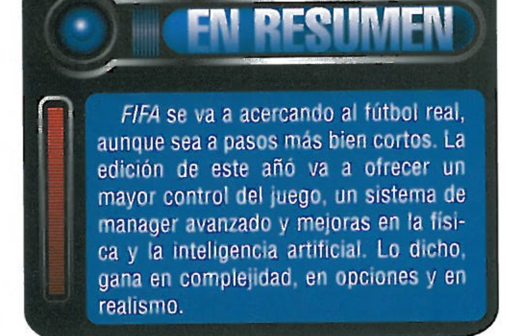
Y es que el nuevo *FIFA* vendrá cargado de licencias oficiales. Atrás quedaron los tiempos en que manejábamos jugadores llamados "Ramorio" o aberraciones similares. *FIFA Football 2004* va a ser uno de los juegos más licenciados de la historia: tiene permiso para reproducir 16 ligas de todo el mundo, con 350 equipos y más de 10.000 jugadores.

Como novedad, van a incorporarse divisiones inferiores para potenciar así el modo carrera, con lo que si eres seguidor del Écija o el Sestao vas a poder jugar con tu equipo. En este modo carrera o manager, tendrás que tomar decisiones sobre el salarios de los jugadores, los fichajes a realizar o las primas por cumplir con el objetivo asignado. Para que las grandes



DATOS

GÉNERO:	Deportes
DESARROLLADOR:	EA Sports
EDITOR:	Electronic Arts
DISPONIBLE:	Otoño



EN RESUMEN

FIFA se va a acercando al fútbol real, aunque sea a pasos más bien cortos. La edición de este año va a ofrecer un mayor control del juego, un sistema de manager avanzado y mejoras en la física y la inteligencia artificial. Lo dicho, gana en complejidad, en opciones y en realismo.



En las repeticiones, puedes ver en primer plano las acciones de las grandes figuras.



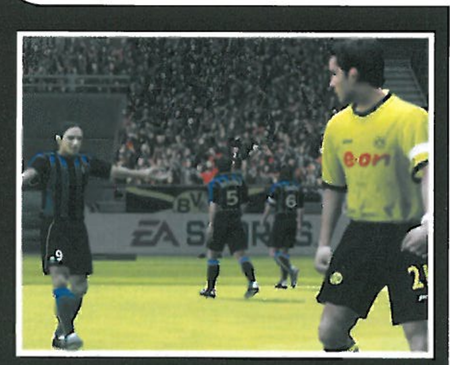
La cámara principal permanecerá alejada para dar una mejor visión del terreno de juego.



Nombres de jugadores y equipos reales se suman a los rostros conocidos.

estrellas se planteen siquiera fichar por tu equipo, deberás tener prestigio y obtener buenos resultados.

De todas maneras, estas opciones avanzadas de manager de equipos en principio modestos no va a ser desarrollada muy en profundidad, ya que EA Sports se guarda un as en la manga: pronto aparecerá también *Total Club Manager*, el juego de gestión futbolera de la compañía norteamericana. Además, ambos programas serán compatibles, ya que podrás acceder a un modo de juego conjunto en que gestionarás un club de fútbol con *Total Club Manager* y jugar los partidos correspondientes con *FIFA Football 2004*.



Con el nuevo modo manager te costará llegar a las grandes ligas.

Pero la novedad más relevante en cuanto al juego en sí será la incorporación del sistema de control *off the ball*, una adaptación del que utiliza *Madden NFL*. Esta opción consiste en que, cada vez que aprietes un botón concreto del pad o del teclado, aparecerán sendos iconos sobre cuatro jugadores de tu equipo con los que puedes realizar determinadas acciones avanzadas. Un ejemplo: recuperas un balón en defensa, pulsas la tecla y puedes elegir con otro clic a qué jugador de los cuatro indicados pasas la pelota y si lo haces por alto o por bajo. Es más, si dispones de un pad con dos palancas analógicas (como el de PlayStation 2), podrás controlar simultáneamente a dos jugadores, el que lleva el balón y otro a elegir con el que puedes, por ejemplo, desmarcarte.

Se ha revisado produndamente la IA y podrás cambiar de táctica sobre la marcha

Más táctica

Este sistema de control con posibilidades múltiples puede usarse también en los lanzamientos de falta y córneres. De esta manera, te será posible centrar con un jugador y acudir al remate con otro de manera simultánea. Y no todo van a ser ventajas para el ataque, ya que el *off the ball* permitirá hacer relevos defensivos de



Podrás escuchar los cánticos de casi todas las aficiones.

forma que un jugador entre al contrario mientras el otro le cubre la espalda.

Otras grandes novedades van a ser la posibilidad de cambiar de táctica sobre la marcha y la profunda revisión de la inteligencia artificial. Por ejemplo, se está trabajando en un sistema de enlaces naturales entre los jugadores, de forma que los que rodeen al que lleva el balón estarán pendientes de él para situarse de la mejor manera posible. Además, el balón contará con su propia física y ya no tendrás la sensación de que va pegado al pie del jugador. No es que volvamos a los tiempos de *Kick Off*, pero sí reaccionará de distinta manera en función de cómo lo golpees.

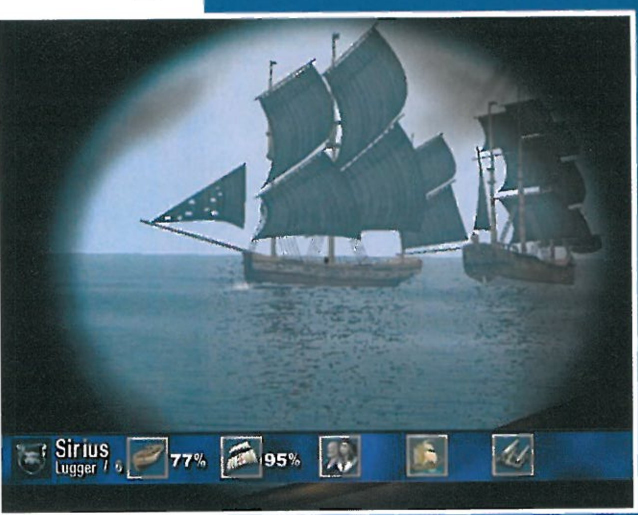
Y eso no es todo, ya que jugadores de PC y de PS2 compartirán los servidores de juego de EA Sports, aunque no esté previsto que en esta edición vayan a poder enfrentarse unos con otros. Eso sí, podrás competir con otros usuarios de PC en campeonatos por áreas geográficas con un nuevo sistema de ranking que te facilitará la tarea de localizar a jugadores de tu nivel.



Ya teníamos ganas de volver a surcar los mares del Caribe. **Tras la** no muy publicitada **primera parte** de *Sea Dogs*, **llega la secuela**, aunque sea con nombre cambiado. **Los perros del mar dejan su sitio** a la tripulación cinematográfica de Johnny Depp.

Por X. Pita

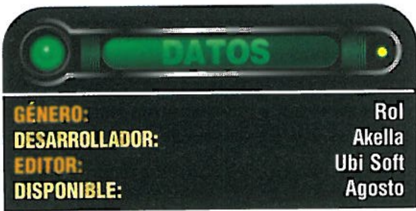
PIRATAS DEL CARIBE



La acción terrestre se combinará con la marítima.

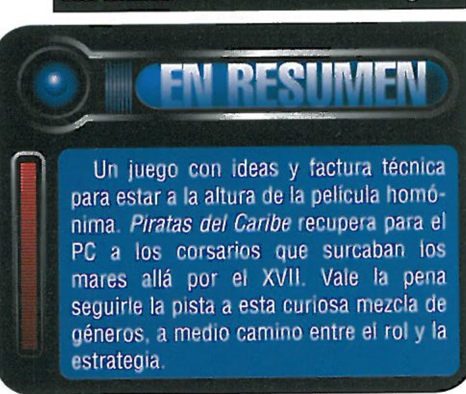
Por uno de aquellos insondables misterios del marketing, la secuela de *Sea Dogs* no se llama como el original. El juego es el mismo, pero su corazón de secuela ha sido escondido bajo un lustroso disfraz de producto con licencia cinematográfica. Y de postín. Por obra y gracia del gracioso talonario, el nuevo *Sea Dogs* se ha convertido en adaptación oficial de la película del verano.

Esta operación ha hecho felices a todos los implicados. En Akella celebran que la casi inexistente promoción que recibió en su día *Sea Dogs 2* se multiplique ahora por doce. Y Walt Disney, el gran estudio de cine que produce la película, tiene por fin una buena adaptación a videojuego de la que presumir.



DATOS

GÉNERO:	Rol
DESARROLLADOR:	Akella
EDITOR:	Ubi Soft
DISPONIBLE:	Agosto



EN RESUMEN

Un juego con ideas y factura técnica para estar a la altura de la película homónima. *Piratas del Caribe* recupera para el PC a los corsarios que surcaban los mares allá por el XVII. Vale la pena seguirle la pista a esta curiosa mezcla de géneros, a medio camino entre el rol y la estrategia.

Mercadotecnia al margen, hablemos de lo que de verdad importa: el juego en sí. Akella parece haber aprendido de errores y excesos de antaño, lo que sin duda va a ser motivo de celebración. Visto lo visto en la versión de prueba que ha llegado a nuestras manos, *Piratas del Caribe* va a basarse en un extraño pero eficaz equilibrio de géneros. Aunque predomina el rol (y todo lo que eso implica: diálogos, objetos y experiencia), entre búsqueda y búsqueda hay tiempo para lanzarse a los mares indómitos del Caribe, hacer del océano tu patria y surcarlo con más de cien cañones por banda. Algo que acerca al juego más a la acción pura o, si se quiere, a la estrategia en tiempo real.

Metido en el disfraz virtual de Nathaniel Hawk, recorrerás puertos, islas y páramos marítimos en busca de eso que suelen buscar los corsarios desde los tiempos de Long John Silver: oro y gloria. Como todo buen juego de género, tu reputación te seguirá allá donde vayas. Actuar de una u otra manera puede buscarte amistades en un bando y odios en otro.

Si de algo pueden presumir sus desarrolladores, es de la libertad de acción que ofrece el juego. Según lo que hemos visto, no hay una ruta preestablecida en la mecánica de la partida. Las misiones están ahí para ser cumplidas, sí, pero podrás acometerlas en el orden que prefieras. Lo que sí debes tener claro es que *Piratas del Caribe* será un juego para tomárselo con calma.



¿Quieres enterarte de los chismorreos? Nada como interrogar a los lugareños.



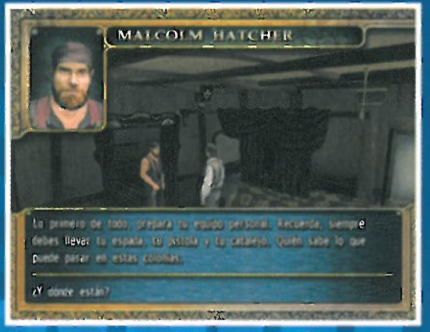
Registrando baúles y demás muebles podrás encontrar valiosos objetos.

Aunque se han eliminado los niveles, el juego tendrá una estructura lógica. En su idea de conservar la no linealidad, Akella ha repartido las misiones por una serie de islas. Cada uno de los archipiélagos será parada obligada para conocer nuevas misiones que te llevarán de paseo por la línea argumental.

Dulce para tus ojos

Entre tanta exploración, habrá tiempo para recorrer los más variopintos parajes, desde selvas inhóspitas a pequeños pueblos que sirven de almacén para los grandes galeones que surcan los mares.


En cada isla será conveniente buscar a los tenderos para ver qué te ofrecen.



Un sencillo tutorial te ayudará a aprender a moverte en este Caribe virtual.


Para ser un pirata como Dios manda, tendrás que demostrar tu dominio con el sable.

El combate, otra de las piedras angulares del juego, podrá llevarse a cabo en tierra firme (usando tu sable) o en alta mar (a cañonazo limpio). En ambos casos, la sencillez prevalecerá sobre las complicadas combinaciones de teclas. Las peleas cuerpo a cuerpo no irán más allá del estoque-bloqueo-estoque-disparo de trabuco. En las escaramuzas acuáticas, en cambio, podrás configurar la navegación en modo arcade para que las maniobras de gran capitán queden en manos de otros personajes más hábiles si así lo deseas. De esta forma, podrás centrarte en el combate sin grandes complicaciones.

Si de algo pueden presumir sus desarrolladores, es de la libertad de acción que ofrece el juego

Conviene no precipitarse hasta tener una versión completa del juego en nuestras manos, pero si algo empaña el buen trabajo conseguido hasta el momento es lo confuso de la interfaz. El hecho de que sea un producto multiplataforma (se editará en Xbox y PC) puede explicar, aunque no justificar, lo limitado de la configuración de las opciones de teclado. Además, las opciones de diálogo de los personajes de la consola ignoran nuestro querido teclado para arrojarse en brazos de los botones de un pad de consola. Aún así, lo dicho: quedémonos a la expectativa de los posibles cambios. Agosto será mes de corsarios, botellas de ron y luchas en el océano. Ya iba siendo hora.

LOS PIRATAS EN HOLLYWOOD

Los corsarios capitaneados por el célebre Johnny Depp están iniciando el abordaje. *Piratas del Caribe* es, junto a *Hulk* y otras innombrables joyas del celuloide veraniego, la nueva estrella del cine de estío, época propicia para entretenimientos sencillos que no obliguen al respetable a apretarse las neuronas. La película es precisamente eso: un caramelo de fácil digestión. Recuperando en parte el espíritu de las viejas películas de aventuras, el director de *The Mexican*, Gore Verbinsky, ha construido una historia que se mueve en tierra de nadie. Correcta para ser demasiado mala y demasiado aséptica para llegar a la excelencia. Pero mejor ve al cine y juzga por ti mismo.




El juego estará salpicado de bellas estampas marítimas como ésta.

BREED

***Breed* ganó el premio** al mejor juego de acción de la pasada ECTS **gracias**, principalmente, **a su motor gráfico**. **Pero** en Brat Designs saben que con **el envoltorio no es suficiente**. Por eso se están tomando el tiempo necesario **para que *Breed* esté a la altura** de su leyenda.

Por J. Ripoll

No resulta muy difícil resumir el argumento de *Breed*. Sitúate en el año 2625. Humanos y alienígenas andan enfrentados por un trozo de Tierra. Nosotros somos los buenos, los listos, los poderosos. Ellos son, simplemente, muchos más. A partir de ahí, añade unas gotas (no muchas) de épica y ya tienes el punto de partida de un juego que, más que menos, es clavadito a la gran mayoría de arcades futuristas nacidos tras la llegada de *Halo*. Y eso que *Halo* todavía no ha llegado.. a nuestros PC (sí lo hizo, hace tiempo, a la consola Xbox). Pero la genética virtual tiene estas cosas: a veces, el hijo se las arregla para llegar incluso antes que el padre.

La versión en desarrollo que nos ha heco llegar la distribuidora contiene cinco de las 18 misiones de que va a constar el juego, incluyendo la campaña presente en la demo, lanzada hace pocos días con gran éxito (ya ha sido descargada por más de 100.000 personas).

Edipo en el espacio

Ya sea en los niveles que probamos en exclusiva o en los que puede probar quien quiera, vaya por delante una conclusión: en todos eché de menos lo mismo, un modo cooperativo que, si no hay novedad de aquí a septiembre, será el gran ausente de los modos multijugador de *Breed*.

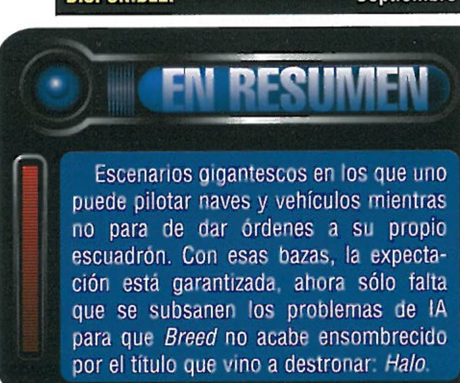
En fin, tampoco hay que alarmarse. Hemos salvado tantas veces solos a la humanidad que una más poco importa. Y tampoco estarás solo del todo, ya que en gran parte de las misiones contarás con un escuadrón compuesto por especialistas en armas pesadas, medias, ligeras y (nunca falla) el sigiloso francotirador. A todos esos hombres podrás dar órdenes rápidas mediante las teclas tradicionales (F1, F2...) y ser quien quieras de ellos siempre que lo desees. Llámalo trasmigración estratégica o el sueño de Shirley McLaine: una vez muerto, es muy recomendable que accedas rápidamente al cuerpo de uno de los soldados con vida y así te ahorres empezar la partida de nuevo.

Aunque controles un escuadrón, parece que el éxito en las misiones dependerá sobre todo de ti. Aún es pronto para emitir valoraciones, pero está claro que la inteligencia artificial es el aspecto que más



DATOS

GÉNERO:	Acción
DESARROLLADOR:	Brat Designs
EDITOR:	CDV
DISPONIBLE:	Septiembre



EN RESUMEN

Escenarios gigantescos en los que uno puede pilotar naves y vehículos mientras no para de dar órdenes a su propio escuadrón. Con esas bazas, la expectación está garantizada, ahora sólo falta que se subsanen los problemas de IA para que *Breed* no acabe ensombrecido por el título que vino a destronar: *Halo*.



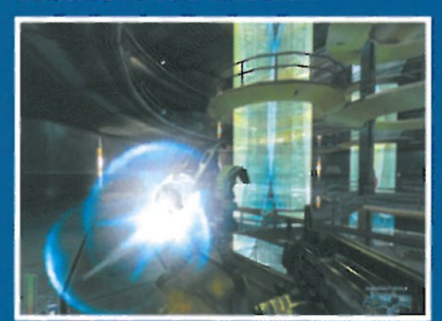
Los ataques a media y larga distancia mejorarán tu esperanza de vida.



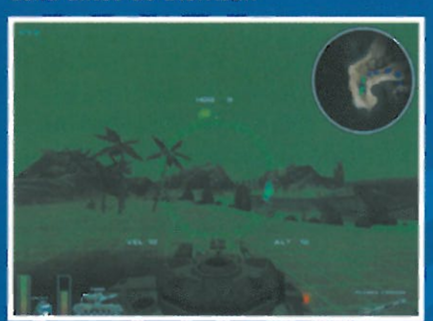
Conducir un tanque mientras te están atacando no será nada fácil.



Desde la nave podremos despejar la zona antes de aterrizar.



Tener a un enemigo tan cerca equivaldrá a muerte segura.



Antes de poder conducir vehículos, deberás sacarte el carné en los tutoriales.

deberán retocar si no quieren que los combates sean tan poco equilibrados como los de las guerras de verdad. Sean realistas o verosímiles, las batallas se llevarán a cabo en enormes escenarios exteriores llenos de vegetación que poco a poco acabará siendo ceniza. En ellos, será necesario hacerse con el control de un tanque o un coche (se manejan con facilidad y con perspectiva en tercera persona), puesto que las distancias a recorrer son enormes. Además, al ir andando serás mucho más vulnerable. En la beta, a los tres disparos enemigos ibas camino del cementerio.

Aunque controles un escuadrón, el éxito dependerá sobre todo del personaje que encarnes

Al rescate

Para posponer tu cita con la tumba, contarás con tres botiquines muy completos y con la posibilidad de recargar la salud en momentos puntuales, pero no creas que esas ayudas harán de *Breed* una experiencia más fácil. Lo de paseo militar no podría estar más fuera de lugar, ya que la dificultad será extrema en todo momento. Por ello, habrá que agradecer la presencia de dos tutoriales al inicio de la partida, en los que se te explicarán algunos trucos imprescindibles para alcanzar la victoria.

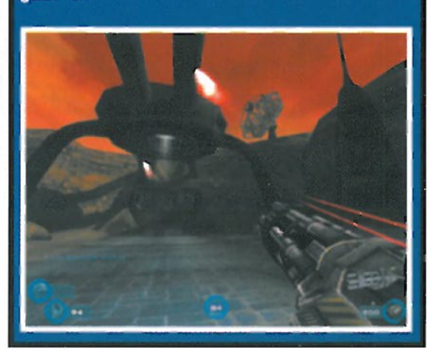
De la calidad técnica de *Breed*, poco queda por decir. Quizás no vaya a estar a la altura de los futuros *Half Life 2* o *Doom* 3, pero superará por varios cuerpos de diferencia a casi todos los demás. Las animaciones de naves y soldados estarán más que cuidadas, así como los hiperrealistas efectos de luz o agua. A todo ello, habrá que añadir una pantalla de carga que sólo aparecerá al inicio de la partida, el resto, guerra sin pausa ni cuartel. Y que no sufran quienes poseen ordenadores de gama media, ya que el juego promete estar optimizado para funcionar sin bajones de rendimiento en Pentiums a 1 GHz con una GeForce 4 MX.

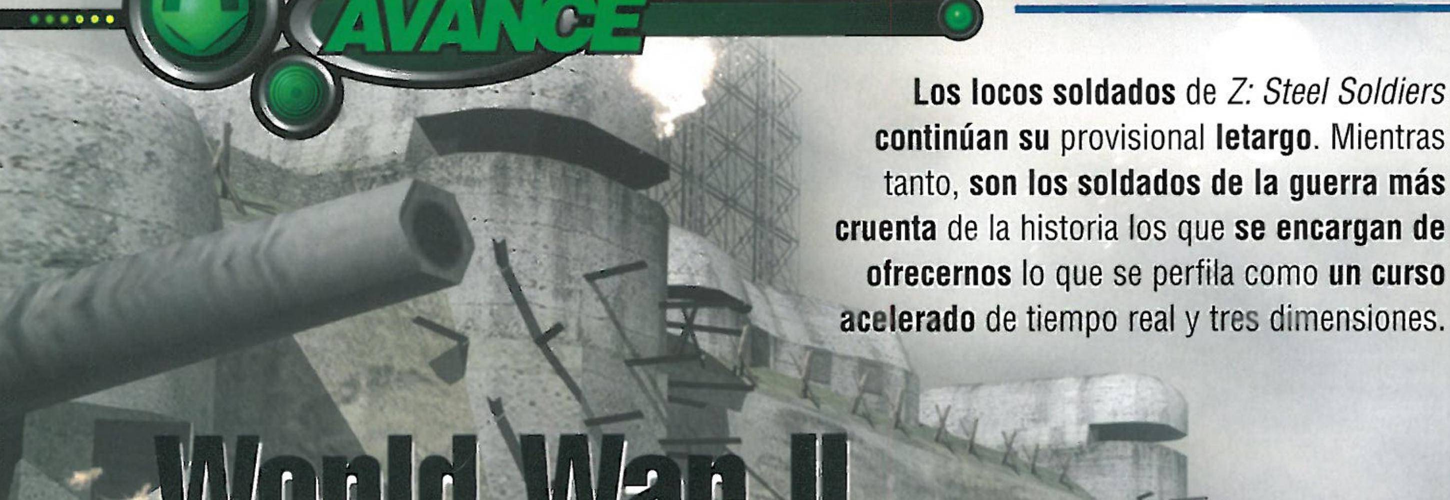
Con todos estos alicientes, no es de extrañar que la expectación creada por *Breed* sea casi tan elevada como la que despierta *Halo*. Ahora sólo quedará por ver quién gana la batalla entre estos dos juegos de acción futurista espectaculares y lujosos. Sólo tendremos que esperar hasta después de las vacaciones para salir de dudas.

Las explosiones levantarán humo y polvo gracias al elaborado sistema de partículas.

NO KONFUNDIR

Paralelamente al desarrollo de *Breed*, la empresa soviética Burut Creative Team ha ido dando forma a *Kreed*, otro juego de acción en primera persona de tintes futuristas que ha llevado a muchos usuarios a confundir los títulos en más de una ocasión. En el caso del juego con *K*, la principal virtud será un elaborado diseño de escenarios interiores gentileza de un motor gráfico creado para la ocasión (X-tend) y en el que se primará mucho más el terror y la angustia de los pasillos eternos que el combate a campo abierto. No lo olvides: *Kreed* es terror, *Breed* sólo guerra.





Los locos soldados de *Z: Steel Soldiers* **continúan su** provisional **letargo**. Mientras tanto, **son los soldados de la guerra más cruenta** de la historia los que **se encargan de ofrecernos** lo que se perfila como **un curso acelerado** de tiempo real y tres dimensiones.

World War II FRONTLINE COMMAND

Por J. Font

Bitmap Brothers ha aparcado por un tiempo las descacharrantes aventuras de los robots de *Z*. Su actual proyecto pasa por un tipo de estrategia algo menos atípica y ambientada en la Segunda Guerra Mundial. El juego apuesta por un entorno 3D y mucha pirotecnia audiovisual, cortesía de su espléndido motor, una versión remozada del de *Z: Steel Soldiers*. Incluso va a permitir unas pulcras transiciones día-noche. Junto a la exhibición de tecnología visual, disfrutarás de un innovador sistema de detección de sonidos con mucha importancia estratégica: podrás saber de la presencia de unidades enemigas que estén fuera de tu campo de visión.

¿Explosiones nocturnas? El motor gráfico permitirá multitud de efectos.

No sólo espectáculo

Pero el juego no sólo promete fastos visuales y acústicos. Sus dos campañas, estructuradas según una curva de dificultad progresiva, aseguran horas de juego y mucha variedad y riqueza estratégica. El juego va a estar estructurado en dos campañas. La más sencilla constará de 12 misiones lineales en las que contarás con beneficios como un suministro de munición ilimitado. La más difícil ofrecerá 20 misiones duras de pelar, con límites en la munición disponible (dependerás de los camiones de avituallamiento para mantener tu nivel de fuego) y una estructura progresiva que hará que el resultado de cada misión concreta influya en las siguientes. Entre misión y misión, se incorporarán secuencias de vídeo con imágenes reales de la Segunda Guerra Mundial, lo que confirma la apuesta de Bitmap Brothers por un alto grado de inmersión y realismo.

Entre los detalles que van a darle a la segunda campaña un alto grado de dificultad, destaca la pulida inteligencia artificial de los enemigos. No sólo evaluarán correctamente las situaciones de combate y se retirarán para reorganizarse cuando convenga, sino que serán capaces de tender emboscadas, cubrirse con eficacia o

DATOS

GÉNERO:	Estrategia
DESARROLLADOR:	Bitmap Brothers
EDITOR:	Friendware
DISPONIBLE:	Septiembre

EN RESUMEN

El matrimonio entre gráficos tridimensionales y tiempo real parece ir viento en popa. A nivel gráfico, este juego va a ser toda una gozada, pese a la escasez de unidades en pantalla. Además, equilibrará bien espectáculo y reflexión. Queda por saber si tendrá la suficiente profundidad estratégica.


Cada unidad va a disponer de su propio menú de acciones y armamento.


Tomar ciudades promete ser toda una experiencia épica.



Disfrutarás de una Segunda Guerra Mundial con todo lujo de detalles.

emplear armamento capturado. El juego también dará importancia a factores como la moral de las tropas, que va a influir en su predisposición a acatar órdenes y su capacidad para llevarlas a cabo de forma solvente.

En cuanto a la gestión de la unidades de combate, dependerá de una completa interfaz con menús desplegables. Bastará con seleccionar una unidad concreta y recorrer con el botón del ratón la lista de opciones disponibles y asignar la que elijas. Este sistema será válido también para las unidades mecanizadas con más de una opción.

El sistema de creación de unidades y construcción de edificios va a ser limitado, como en *Sudden Strike* o *Blitzkrieg*, títulos con los que este juego tiene evidentes puntos de contacto. Eso sí, a diferencia de lo que ocurría en *Sudden Strike*, *Frontline Command* se basará más en la reflexión estratégica que en los combates vertiginosos y la brutal aglomeración de unidades en pantalla.

Un cable

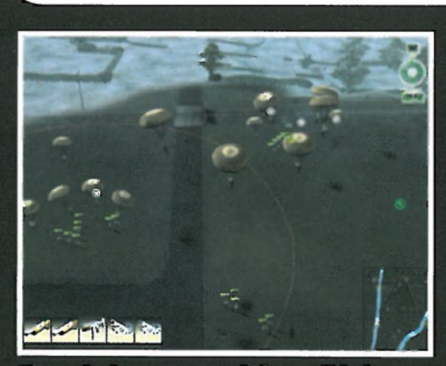
El papel de la aviación también va tener sus límites. No podrás controlarla de manera directa, pero dispondrás de su apoyo en momentos puntuales, siempre según exigencias del guión. Otro apoyo extra será el que proporcionen las unidades de artillería situadas fuera del mapa. Estas fórmulas intentan compensar el bajo número de unidades en pantalla (sólo unas 200) que soportará el motor del juego. Aun así, la riqueza de opciones de combate parece garantizada.

Cada bando dispondrá de 23 tipos de unidades, todas ellas reproducidas de forma bastante fidedigna. Además, algunas de ellas contarán con habilidades especiales cuyo empleo mejorará el rendimiento de estas u otras unidades en el campo de batalla. Por ejemplo, los oficiales podrán echar mano de los prismáticos para controlar parte del escenario y los francotiradores proporcionarán factor sorpresa y cobertura en momentos puntuales.

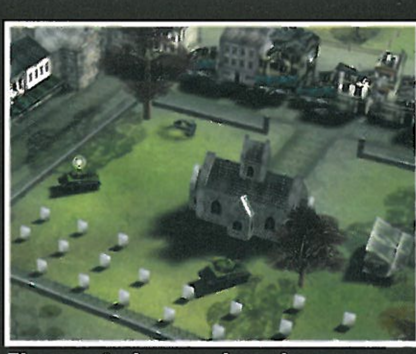
La pulida inteligencia artificial de los enemigos otorga al juego un alto grado de dificultad

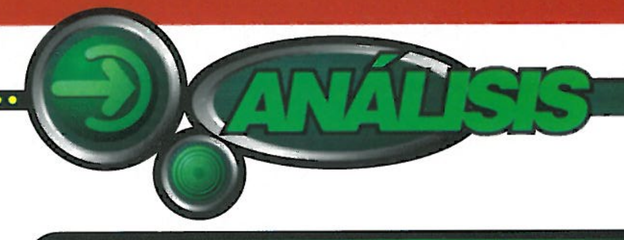
Los escenarios se basarán en una detallada orografía tridimensional y serán ricos en accidentes del terreno cargados de posibilidades estratégicas. Tampoco faltará el clásico velo de guerra, aunque sólo ocultará las unidades y no el terreno en sí. De este modo, podrás decidir el camino a seguir hasta el objetivo y los elementos que vas a utilizar para cubrir tu avance. Un círculo rojo te indicará el campo de visión de cada una de las unidades. Podrán disparar a cualquier enemigo que se encuentre dentro de ese radio, aunque perderán eficacia cuanto mayor sea la distancia que les separa del objetivo

Visto el juego, parece que Bitmap Brothers tiene argumentos para mantenerse en la senda del éxito ya transitada por *Z. Steel Soldiers*. Su nuevo proyecto garantiza espectáculo de nivel y una forma de juego pausada y cerebral. Puede ser una de las revelaciones de lo que queda de año.


Despeja la zona y podrás recibir la ayuda de unos cuantos muchachos.


El tipo del árbol habrá comprendido la importancia de los obstáculos.


El cementerio es un buen lugar para apostar los tanques.



JUGADORES HABITUALES

J. FONT

S. SÁNCHEZ

G. MASNOU

E. ARTIGAS

J.J. CID

A. JIMÉNEZ

J. RIPOLL

M.A. GONZÁLEZ

X. PITA

A. GUERRA

ANÁLISIS A LA CONTRA

CSI: CRIME SCENE INVESTIGATION

Os escribo para comentaros mi última adquisición videojueguil: *CSI*. En líneas generales, me ha parecido un muy buen juego, aunque tiene dos defectos que luego mencionaré. La representación y desarrollo de cada caso son magníficas, la interfaz es sencilla y del todo intuitiva y el aspecto gráfico es más que correcto.
¿Las pegas? Pues que es excesivamente corto (si bien el precio lo justifica, y siempre defenderé este tipo de juegos ante las carísimas y a veces no tan largas superproducciones) y exageradamente sencillo. Soy estudiante de quinto de Derecho y he realizado un curso de criminología, con lo cual estoy familiarizado con el procedimiento de actuación del protagonista y con los utensilios que se manejan, pero entiendo que exprimir los tres CD en sólo dos tardes, y tomándotelo con mucha calma, es demasiado poco.
José Remírez (e-mail)

Envíanos tu texto por carta, indicando ANÁLISIS A LA CONTRA en el sobre, a Game Live - C/ Álava 140, 7° - 08018 Barcelona, o mediante e-mail a gamelive@ixo.es, indicando Análisis a la contra en el asunto.

LA CUENTA ATRÁS


A esta especie de bacanal acudió Sánchez en busca de emociones fuertes.

La noticia del mes (aunque él no esté muy de acuerdo) es el cambio de look y de perspectivas vitales de Sánchez. No sólo se ha vendido a la estética ciberpunk más chulesca, extremada y californiana, es que en su antes bien amueblado cerebro ya sólo caben tres palabras: "Fiesta, fiesta y fiesta".

Faltan cuatro semanas:

Game Live cuelga el cartel de "Cerrado por vacaciones". Nuestro equipo inicia una verdadera diáspora que lleva a unos a la montaña, a otros a la playa y a otros más a casa, junto a la torre de ventilación. Todos, eso sí, nos mantenemos lejos de la tétrica e inhóspita oficina de redacción.

Faltan tres semanas:

¿Qué decir del pésimo comportamiento de Sánchez en Arbúcies, el feudo de Masnou? El tipo ha vuelto hecho unos zorros, con ojeras cuaternarias y el pelo teñido de rubio oxigenado, como Billy Idol. Además, Masnou sostiene que se ha portado "fatal". Tanto, que se niega por pudor a darnos detalles escabrosos.

Faltan dos semanas:

Recién vuelto al redil, Sánchez parte de nuevo a California en viaje de negocios. Esta vez es a San Francisco, donde le esperan en rigurosa primicia un buen montón de productos con sello Electronic Arts. Mientras, García, Echarri, Nava y el Coronel se van reincorporando a la miserable rutina.

Falta una semana:

Manos a la obra. Tenemos siete días para sacar una revista a flote. Empezamos por quitarle el precinto a la urna con los votos de los lectores en la encuesta de lo mejor del año. Luego toca darle el último repaso a los juegos nuevos que nos llevamos en la mochila y empezar a producir páginas y más páginas.

Hora cero:

Aunque parezca mentira, en el horizonte inmediato aparecen más vacaciones, aunque esta vez van a ser las últimas del año. Como de costumbre, Nava da ejemplo yéndose el primero. De hecho, ha escrito el editorial veraniego con traje de baño y la toalla de flores al cuello.

EL BUENO EL FEO Y EL MALO

Se habla mucho de la sequía estival, del poco software decente que se edita por estas fechas. Pero la verdad es que no podemos quejarnos, porque un buen puñado de juegos serios y solventes se ha apuntado a hacernos compañía en estas tardes de ocio y sudores.



EL BUENO

Hombre, lo de las carreras nocturnas y clandestinas no es un ejemplo de civismo ni respeto al código de circulación. Pero *Midnight Club II* es, aunque no lo parezca, una escuela de buenas maneras y valores positivos: la chulería, la ostentación, la obsesión por competir, el individualismo, la falta de escrúpulos... Toda una filosofía de vida.



EL FEO

Hombre, no es que sean horribles, pero sí que representan la estética de uno de los periodos más delirantes de la historia reciente: los 70. Por entonces, la gente se vestía como para una excursión por Andrómeda, los colores de la ropa rechinaban y los peinados producían urticaria. Y Starsky y Hutch no eran ninguna excepción.



EL MALO

Se nos ha acusado de tenerle una manía atroz e injustificada a Lara Croft. Nada de eso, aún tenemos de salvapantallas la imagen esa en que aparece recién salida de la ducha y tapándose con un cojín roñoso. Lo que pasa es que nadie puede pretender que Lara sea buena: no hay ley que no infrinja y barrabasada a la que no esté dispuesta. Pero manía, ninguna.

NUESTRAS FICHAS

Una rápida ojeada a nuestras fichas técnicas te permitirá descubrir:



Qué procesador y memoria debe tener tu equipo para que puedas jugar.

Con qué procesador y memoria podrás disfrutarlo a la perfección.

Si puedes o no jugar en caso de que no tengas una tarjeta gráfica 3D.

Cuántos jugadores permite la opción multijugador en un mismo PC, en modo de pantalla partida o por turnos.

En qué idioma están los textos de pantalla y las voces.

Con qué API es compatible si utilizas aceleración gráfica.

Si tiene o no restricciones de edad.

Hasta cuántos jugadores pueden participar vía Internet.

Hasta cuántos jugadores pueden participar en red local.



En *Game Live* haremos todo lo posible para que los árboles no nos impidan ver el bosque. Que quede claro que a) cuando un juego cumple, sin más, con los mínimos exigibles merece un cinco y b) que no todos los meses se edita "el mejor juego del mundo" o "el mejor en su género".

10 Perfecto
Todavía no ha llegado el juego que colme nuestras aspiraciones, pero ese día dejaremos la revista para jugar a él día y noche.

9 Obra maestra
No te lo puedes perder por nada del mundo. Pocas veces verás una nota así en nuestra sección de análisis. El consenso es unánime en la redacción.

8 Excelente
Como subir al cielo en un ascensor climatizado y con hilo musical. Para cualquier jugador que se precie.

7 Notable
Muy por encima de la media. No te hará perder la cabeza, pero sí es muy recomendable.

6 Bueno
Un producto digno en el que vale la pena invertir tus ahorros, especialmente si eres un fan del género. Destaca entre los de su especie.

5 Aceptable
O interesante sin más, si lo prefieres. Un juego mediano que puede hacerte pasar buenos ratos y puedes comprar sin la gabardina ni las gafas oscuras.

4 Mejorable
Puedes pasar perfectamente sin él. No es que jugar a esto sea perjudicial para tu salud, pero no tenerlo tampoco debería quitarte el sueño.

3 Prescindible
Recomendado sólo para mediados de agosto y otras épocas de pertinaz sequía en lo que a software se refiere. ¿Seguro que lo vas a comprar?

2 Pernicioso
Nueve de cada diez analistas consultados confirman que tu ordenador puede sufrir molestos efectos secundarios si instalas este subproducto.

1 Deleznable
Comprarlo no está perseguido por el Código Penal de ningún país democrático, pero ya dijo Winston Churchill que hasta la democracia es mejorable.



GÉNERO: Carreras • **DESARROLLADOR:** Rockstar San Diego • **EDITOR:** Virgin Play • **PRECIO:** 49,95 €

MIDNIGHT CLUB II

Por A. Guerra

El club de la medianoche **no es una leyenda**, aunque su existencia no puede ser corroborada. **Sólo la policía y los** desafortunados **transeúntes** que se han topado con sus miembros **juran haberles visto** en acción. **Así que tú decides** si quieres ir en su busca, pero no olvides que estarás solo...

Los sindicatos de carreras ilegales urbanas no se andan con chiquitas. Sus clubes son elitistas y las carreras que organizan sólo aceptan a los mejores, corredores dispuestos a jugarse el todo por el todo. Tú no eres más que el novato de turno perdido por las calles de Los Ángeles en su utilitario, pero puede que una espléndida oportunidad se abra ante ti. Quién sabe, podrías terminar batiéndote el cobre contra el campeón parisino o asombrando a los pilotos japoneses bajo los neones de Tokio.

Ésta es la premisa de *Midnight Club II*, un juego de gran éxito en consolas que ahora llega a compatibles. Se trata de un título de conducción casi cien por cien arcade: no hay rutas preestablecidas, los daños no afectan al motor y tu única preocupación es llegar el primero a meta. Pero esta sencillez aparente es la que depara su mayor triunfo, y la longevidad de este título está garantizada por sus modos de juego.

A propósito de GTA III

Entre todos destaca el Profesional, que consiste en una serie de piques que te enfrentan sucesivamente a varios conductores que patrullan las calles de la ciudad en busca de un rival. Habrá que callejear y darles las luces. Comienza entonces una persecución para demostrar al rival nuestras dotes al volante y así ganarte su respeto y conseguir que te desafíen.

Entre un desafío y otro, disfrutas de secuencias de transición con imágenes animadas de tus oponentes, a cuál más fanfarrón. Tanto estas escenas como la estética general del juego recuerdan a *GTA III*, título con el que comparte el motor gráfico Renderware. Esta herramienta no da resultados de una gran espectacularidad, pero sí asegura un entorno tridimensional urbano fluido y atractivo.



Aun así, sorprende comprobar que las limitaciones del motor resultan demasiado evidentes durante el juego, con texturas que ni en la mayor de las resoluciones y niveles de detalle alcanzan los mínimos exigibles en 2003. Esta precariedad visual ha intentado corregirse con una solución no muy satisfactoria: los establecimientos de la ciudad están representados por imágenes fotográficas. Con todo, lo que cuenta es el resultado del conjunto, que funciona gracias a los efectos visuales implementados y la sensación de velocidad.

Velocidad de crucero

Porque claro, ¿qué es un juego de carreras sin el vértigo de superar los 250







La policía no se anda con chiquitas cuando intenta detenerte.



Cuando actives el turbo, verás el flujo azul de tu escape.

Km/h? Aunque resulta casi imposible controlar los vehículos cuando alcanzan la velocidad turbo, la forma en que la adrenalina se dispara en esos momentos compensa de sobras cualquier pérdida de control. También ayuda a garantizar emociones fuertes la extraordinaria banda sonora, a la altura de lo que suele ser habitual en los títulos de Rockstar. Eso sí, si el *techno-beat* extremo no es plato de tu gusto, siempre puedes incorporar tus propios archivos mp3 y escucharlos durante el juego.

En el juego prevalecen los ambientes nocturnos, ideales para esta singular combinación de música, ruido de motor, clandestinidad y velocidad extrema. Junto a los efectos visuales asociados al amanecer o la puesta de sol, destacan los espectaculares trucos de conducción a los que se accede a medida que avanzas en el juego. Entre otras cosas, puedes pulsar acelerador y freno a la vez para aumentar el efecto de turbo en cuanto te pongas a rebufo de tus adversarios. O cambiar el centro de gravedad del coche y ponerlo sobre dos ruedas o hacer caballitos con las motos.

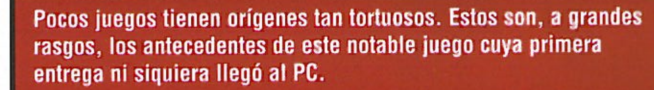
Una característica que llama mucho la atención en *Midnight Club II* es el extraordinario sentido del equilibrio que exhiben sus creadores. La dificultad está muy bien escalonada, y los puntos fuertes y débiles de coches y motos se contrarrestan con tanta eficacia que es posible hacer que unos compitan con otras sin que nadie tenga ventaja.

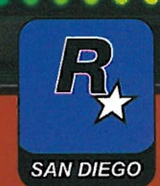
Tensión sobre ruedas

Este equilibrio se hace más evidente en las competiciones on line, donde la habilidad para localizar las mejores rutas y hacerse con los poderes más jugosos









Pocos juegos tienen orígenes tan tortuosos. Estos son, a grandes rasgos, los antecedentes de este notable juego cuya primera entrega ni siquiera llegó al PC.

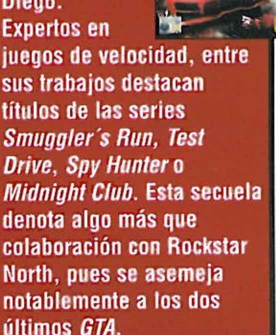
MIDTOWN MADNESS I Y II

Los programadores de Angel Studios (compañía fundada en 1984) deseaban recrear toda la intensidad y emoción de las carreras urbanas en auténticas ciudades. Y lo consiguieron con estos dos títulos memorables. Posteriormente, dejaron de colaborar con Microsoft, de ahí que la tercera entrega de la serie corra a cargo de Digital Illusions.

GRAND THEFT AUTO III

Rockstar surgió de las cenizas de DMA Design, cuya franquicia *GTA* se convirtió en un exitazo al pasarla a 3D con el motor gráfico Renderware de Criterion. Luego vendría *Vice City*. Ambos los realizó Rockstar North, uno de los equipos de la compañía que, además de acuerdos con Remedy y VIS, también cuenta con estudios en Viena, Vancouver y San Diego.

ROCKSTAR SAN DIEGO



Angel Studios fue adquirida por Rockstar Games, y pasó a denominarse Rockstar San Diego. Expertos en juegos de velocidad, entre sus trabajos destacan títulos de las series *Smuggler´s Run*, *Test Drive*, *Spy Hunter* o *Midnight Club*. Esta secuela denota algo más que colaboración con Rockstar North, pues se asemeja notablemente a los dos últimos *GTA*.

LA VELOCIDAD DEL SONIDO

Hay distintas maneras de recrear la sensación de velocidad. Una fue la de *Ballistics*, capaz de reproducir la sensación de viajar en un cilindro a velocidades superlativas. Otra la de *Pro Race Driver*, que difuminaba la imagen a tu alrededor para aumentar la sensación de "tubo". Por fin, *Midnight Club II* retoma lo mejor de las dos combinándolas magistralmente. Tanto, que crea verdadera adicción.





Da gusto contemplar las repeticiones desde distintas cámaras.

La forma en que sube la adrenalina en momentos de velocidad punta compensa la pérdida de control

(como la invisibilidad) marca la diferencia. Puedes optar por carreras simples por los trazados preestablecidos o crear circuitos nuevos definiendo antes de la partida los puntos de paso. Incluso tienes acceso a opciones como una variante de la captura de bandera o el llamado modo Detonador, también muy divertido.

El juego empieza en la ciudad de Los Ángeles, que ofrece trazados y retos bastante sencillos. Las primeras pruebas te las pasarás a la primera con la gorra, aunque poco más adelante necesitarás repetir unas cuantas veces hasta aprender los intríngulis del recorrido. A medida que aumenta el tráfico, también tendrás mayores oportunidades de tomar rampas o saltar al vacío, volando durante varios segundos.

Sin embargo, no tardarás en comprobar que la vida en *Midnight Club II* no siempre es justa. La inteligencia artificial está adaptada a la lógica arcade, lo que implica que tus rivales cometen errores puntuales, pero también suelen moverse de manera eficaz y convincente. Para poner tierra de por medio y mantener las diferencias, debes ser capaz de conducir con notable precisión.

Eso supone que las carreras tienden a decidirse en la recta final, incluso en casos en que no encuentras la manera de perfeccionar sus trazadas o regular correctamente acelerones y frenazos. Semejante nivel de tensión hace que el juego conserve su atractivo hasta varias semanas después del momento en que lo estrenas. Como en los buenos arcade, el juego consigue entretenerte desde el principio, pero tarda lo suyo en darte la sensación de que lo dominas y conoces hasta el último de sus vertiginosos secretos.



Si coges la aspiración de otro coche, podrás adelantarle vertiginosamente.



Si compensas el peso del coche, adelantarás a dos ruedas.



Atajar por vías peatonales e incluso establecimientos da ciertas ventajas.

El motor permanecerá intacto aunque destroces la carrocería.

GÉNERO: Aventuras • DESARROLLADOR: Core Design • EDITOR: Proein • PRECIO: 44,95 €

Por G. Masnou

Irrumpió en 1996 con la fuerza de un volcán en erupción, redefiniendo de golpe el género de aventuras. Año tras año y entrega tras entrega, **su estela se fue desdibujando** hasta tocar fondo en 2000 con *Tomb Raider: Chronicles*. Ahora, **tres años después**, llega el momento de intentar **una resurrección en toda regla**.

TOMB RAIDER

El ángel de la oscuridad



El nuevo *Tomb Raider* es un juego de contrastes: aciertos y errores se alternan casi a partes iguales. Core Design había anunciado cambios profundos, pero éstos han resultado bastante más superficiales de lo que se esperaba. Además, no todos ellos han sido implementados de forma satisfactoria. Pese a todo, los que abrazaron los cinco títulos anteriores de la saga con fervor digno de un pulpo en celo encontrarán en éste motivos sobrados para la alegría. Vuelve a ser un *Tomb Raider* con todas las letras y con las señas de identidad de la serie intactas y muy a flor de piel.

Controversias al margen, se trata de un juego con clara vocación comercial, apto para todos los públicos, pero que queda un poco mal parado con respecto a la competencia (léase *Indiana Jones y la tumba del Emperador*). Aun así, su eficaz fórmula y el carisma de Lara Croft bien merecen una nueva oportunidad, ¿no crees?

Dragones y mazmorras

La novedad más atractiva tal vez sea la introducción de elementos de rol. Aunque en ocasiones resulten casi imperceptibles, están ahí, tanto en el desarrollo de las cualidades de la protagonista como en los diálogos. En momentos puntuales, Lara debe potenciar sus habilidades físicas para superar ciertos obstáculos. Para ello, basta con interactuar con algún elemento del entorno (por ejemplo, empujar una caja). Así, al grito de "Me siento más fuerte ahora", la diva se muestra capaz de saltar más alto y más lejos, mantenerse más tiempo colgada de las repisas y empujar objetos de gran tonelaje.

Los diálogos funcionan de forma muy parecida a una aventura gráfica: es posible elegir tanto las preguntas como las respuestas a realizar. En función de cómo dirijas la conversación, te aguarda un destino u otro, un nivel u otro. Este afán por romper con la linealidad de las otras entregas hace que *El ángel de la oscuridad* sea un título que vale la pena jugar más de una vez,



El sistema de selección de objetivos es fuente de continuas jaquecas.

aunque también tiene sus inconvenientes. El principal es que algunas decisiones conducen sin remedio a la muerte del personaje, algo que puede acabar desesperándote, sobre todo si no eres de los que graban la partida a menudo.

Programa de modernización

Otra novedad es que Lara no está sola en esta aventura, la acompaña un tal Kurtis. Este personaje se encarga de suministrar algo de variedad, aunque su intervención en el juego no pase de anecdótica: sólo protagoniza tres de los 37 niveles que debes superar. Además, jugar con él viene a ser lo mismo que hacerlo con Lara. Ambos tienen las mismas características básicas y disponen de idéntica cantidad de energía y habilidad en el combate. La única diferencia es que, mientras Lara dispone de todo un arsenal, Kurtis debe apañárselas con una discreta arma de fabricación casera cuya munición se agota en menos que canta un gallo.

Los rompecabezas vuelven a ser originales y capaces de hacer que te exprimas la mollera

Igual de irrelevantes resultan los elementos de sigilo. Lara dispone ahora de nuevos movimientos que le permiten andar de puntillas, acabar con el enemigo de forma silenciosa o pegar la espalda a la pared como si de *Metal Gear Solid* se tratara. No obstante, son muy pocos los niveles diseñados de forma que permita un uso eficaz de esas cualidades. La mayoría de las veces, lo que funciona es el cuerpo a cuerpo, liquidar a los enemigos más que evitarlos a base de astucia y sigilo. En *El ángel de la oscuridad* no hay alarmas que sortear, no hay cámaras de seguridad que desconectar. La mejor opción pasa siempre por echar mano del manual de los juegos de acción y resolverlo todo a tiro limpio.

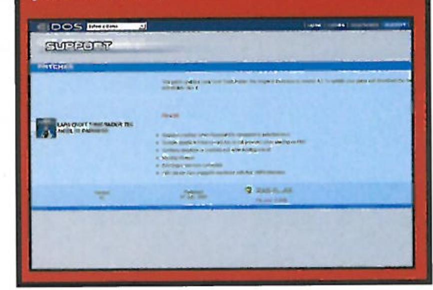
Y es que los combates han tomado un protagonismo inhabitual en esta saga, que siempre se había basado casi al cien por cien en saltos acrobáticos y puzzles lógicos. Por desgracia, estas fases de acción no están del todo bien resueltas. El principal inconveniente es que el sistema basado en fijar objetivos que utiliza el juego hace aguas cuando Lara se enfrenta a muchos enemigos a la vez. Hay una tecla que permite pasar directamente de un objetivo a otro, pero el mal funcionamiento de las cámaras hace que tampoco esta opción dé resultados óptimos.

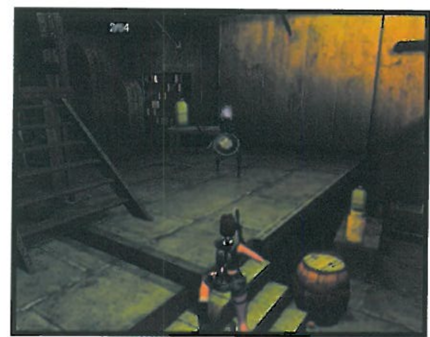
Eso nos lleva a la madre del cordero, el lunar que afea la saga *Tomb Raider* desde sus orígenes: su sistema de control, que sigue siendo tan irritante como siempre. No hay ni rastro de mejoría en uno de los elementos que más urgentemente necesitaban un remozado en profundidad. Lara se desplaza por el escenario con una parsimonia que recuerda la de Max Payne en las escenas a cámara lenta; tropieza



DEMASIADO LASTRE

Por mucho que se empeñen en negarlo, es evidente que *El ángel de la oscuridad* ha salido al mercado de manera algo precipitada. Se nota en sus numerosos errores técnicos y de programación: problemas de detección de impactos, pantallas en negro, cuelgues, salidas inesperadas al escritorio o incompatibilidad con algunas tarjetas gráficas. En fin, demasiados fenómenos paranormales para un juego de tan alto presupuesto. El primer parche oficial editado (www.eidosinteractive.com/support/) resuelve algunos de estos problemas, pero no todos.




No se puede liquidar a un muerto viviente con una ametralladora.

con todo y se encalla en los rincones más inverosímiles.

Para intentar resolverlo, se han creado una serie de automatismos que, en la práctica, hacen que pierdas el control del personaje. Si, por ejemplo, te acercas a escaleras y tuberías, Lara empezará a trepar por ellas, quieras o no. Da igual que utilices teclado o joypad, este aspecto sigue sin resolverse de forma satisfactoria.

OTROS MUNDOS

La aventura en tercera persona es un género que puede presumir de oferta variada y de lujo: no faltan buenas alternativas a la veterana y popular saga *Tomb Raider*.



INDIANA JONES Y LA TUMBA DEL EMPERADOR

Menos cerebral que *El ángel de la oscuridad*, aunque con mejor aspecto, mucho más cinematográfico, y con unos combates de lujo. Probablemente, el mejor juego de aventuras en tercera persona del momento.



ZANZARAH: THE HIDDEN PORTAL

Un clon de la saga consolera *Pokemon*, sólo que aquí los monstruos han sido substituidos por encantadoras hadas mágicas. Aventuras, rol, acción y plataformas en un juego que pasó más bien desapercibido en su día.



THE THING

Brillante adaptación que recupera las mejores características de la película de John Carpenter. Una historia glacial y alienígena en la que domina el terror, sazonado con abundantes dosis de aventura, acción y juego en equipo.



PROJECT EDEN

Un golpe de efecto de los propios creadores de la saga *Tomb Raider*. Ambiente futurista, gráficos de verdadero lujo y una mecánica de juego que te permite controlar simultáneamente cuatro personajes de características diferentes.

El baúl de los recuerdos

Habrá quien diga, no sin razón, que *El ángel de la oscuridad* sabe a poco tras la apabullante campaña mediática que ha precedido el lanzamiento del juego. No importa, el título de Core Design sigue deslumbrando allí donde más importa: en las características que hicieron del primer *Tomb Raider* un clásico. Los niveles siguen siendo de un diseño exquisito, variados, sorprendentes y con sustancia. Tal vez no sean tan brillantes los nuevos escenarios urbanos, pero sí convencen plenamente los habituales en las aventuras de Lara Croft: tumbas, templos o excavaciones arqueológicas.

Por su parte, los rompecabezas vuelven a ser originales y capaces de hacer que te exprimas la mollera sin llegar por ello a aburrirte o frustrarte. Además, ahora tienen más lógica y se adaptan mejor al desarrollo de la historia. La trama puede presumir de un excelente ritmo narrativo y de esa atmósfera cinematográfica tan descaradamente inspirada en Indiana Jones. El motor gráfico ofrece resoluciones de hasta 2.048 x 1.526 en 32 bits de color y una física que está entre lo mejor que hemos disfrutado en juegos recientes.

Por eso sorprende tanto que los problemas endémicos de la serie sigan sin resolverse. Tantas mejoras, tanta pirotecnia de alto nivel y la misma sensación de que al juego estrella de Core Design le siguen quedando muchas asignaturas pendientes. Veremos si a la séptima va la vencida.


Lara exhibe modelos nuevos en muchas de las misiones.


Antes de doblar una esquina, mejor que asomes la cabeza.


Sí, es verdad, pero a pesar de lo que pueda parecer, esto no es una captura de *Resident Evil*.


Lara tiene suerte, pues hay munición y botiquines escondidos en todos los rincones del escenario.



GÉNERO: Estrategia • **DESARROLLADOR:** Triumph • **EDITOR:** Virgin Play • **PRECIO:** 49,95 €

Age of Wonders SHADOW MAGIC

Por X. Pita

Dios nos libre de querer **vivir en un mundo de fantasía heroica**. En ellos, el eje del mal se reproduce como una mala epidemia y **las amenazas** de proporciones cósmicas **se cuentan por docenas**. Así que quedémonos como estamos. **Que la fantasía no salga de los juegos**.

Es una pena, pero la serie *Age of Wonders* sigue pasando desapercibida pese a sus indiscutibles virtudes. Esta injusticia se explica en parte por la mala suerte y en parte por la falta de previsión de sus promotores. Me explico: imagina un género (el de la estrategia por turnos) que agoniza gracias a las dentelladas de su hermano cainita, la estrategia en tiempo real. Después, imagina un juego complicado, de mecánica sesuda, más dada al reposo intelectual del ajedrez que al movimiento frenético de cualquier *Warcraft*. Ahora piensa por un momento que ese mismo juego no habla tu idioma. Como remate, supón que ese juego se edita en pleno verano, en uno de esos meses en los que las radiaciones del sol sustituyen a las del ordenador.

FICHA TÉCNICA

Procesador y memoria

Mínimo: PII 800; 128 MB de RAM

Recomendado: PIII 1 GHz; 128 MB de RAM

12+ www.pegi.info

Posibilidades gráficas	No	Sí
Sin tarjeta 3D	✓	
Direct 3D		✓
Open GL	✓	

Multijugador

Un mismo PC: ✗ · LAN: 8 · Internet: 8

Idioma — Textos de pantalla: español · Voces: inglés

VEREDICTO

Puede que no cuente con el factor sorpresa de la primera y segunda entregas, pero *Shadow Magic* conserva el toque de maestría de la saga *Age of Wonders*. Genial añadido para una serie que de genialidad ya iba sobrada, un oasis de pausa y fantasía entre tanto desierto de estrategia en tiempo real.

8

En los enfrentamientos directos, tendrás que tener en cuenta las habilidades de tus unidades.



Los magos deben permanecer protegidos cerca de sus torres.

El juego se llama *Age of Wonders.* Y el resultado se mueve a medio camino entre la injusticia y lo previsible: aclamado por la crítica pero ignorado por el resto de los mortales.

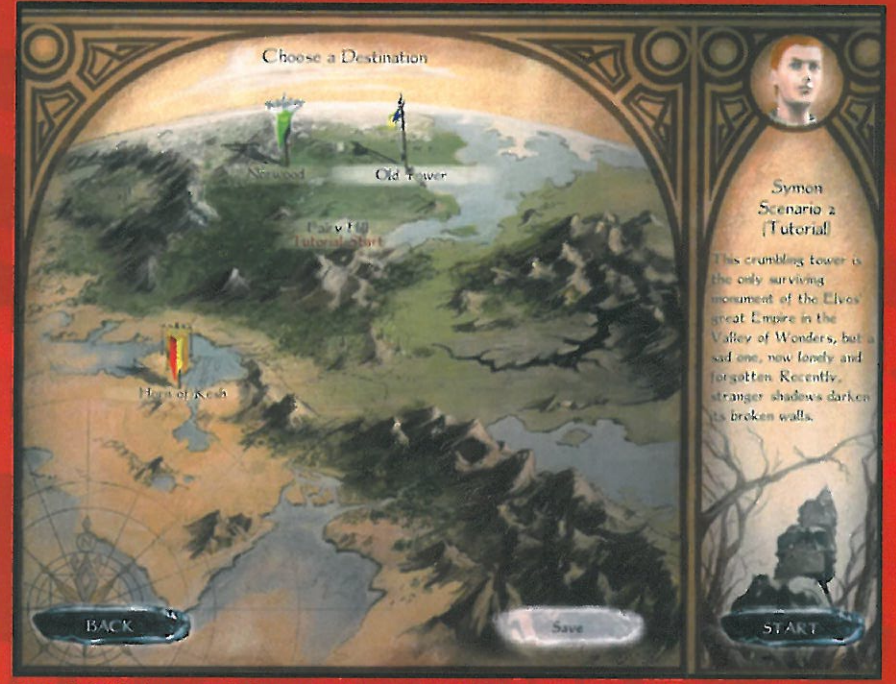
Una vez más...

La historia se repite. Si el anterior capítulo de la saga ocupaba las páginas de nuestro número de agosto del año pasado, idéntica suerte corre este *Shadow Magic.* Porque Triumph, o quien sea, ha decido condenar un juego ya de por sí minoritario a engrosar las filas del software de consumo rápido que suele invadir las estanterías comerciales durante la época estival.

Y no es justo. Porque *Shadow Magic* merece mucho más que eso y reclama un sitio entre tanta orgía de estrategia en tiempo real más empeñada en lucir trajes de luces que en traer una ración de buenos momentos.

Con *Shadow Magic*, volvemos a visitar una tierra de fantasía amenazada por el mal. Merlín, el mago entre los magos, permanece prisionero, incapaz de utilizar sus arcanas habilidades. Y ahí entramos nosotros, en la piel del joven hechicero Symon que, como tantos otros héroes de cine, literatura o videojuegos, está llamado a volver a poner las cosas en su sitio.

No han cambiado mucho las cosas desde *Age of Wonders II.* Algo lógico si tenemos en cuenta que *Shadow Magic* es en realidad una expansión para el juego original. Sucede que sus desarrolladores han decidido comercializarlo independientemente, de modo que no vas a necesitar *The Wizard's Throne* para ejecutarlo. El resultado es un nuevo capítulo de la saga, con pocos cambios en el envoltorio pero con una duración media aceptable: cinco episodios y dieciséis escenarios.



Tres detallados tutoriales permiten a los no iniciados familiarizarse con el juego.

El coste de la grandeza

En realidad, *Shadow Magic* paga el pato de la maestría. Sus hermanos pequeños son juegos de biografía brillante, verdaderas joyas de la estrategia por turnos. Cuesta ponerse a la altura de una familia como ésa. En cierto sentido, *Shadow Magic* lo acusa. Perdido ya el factor sorpresa que revolucionó el panorama con la primera parte y superado ya el impacto de la secuela (que mejoraba lo que parecía difícil de mejorar), *Shadow Magic* se revela como lo que es: un correctísimo nuevo capítulo que conserva lo bueno para aliñarlo con algunas novedades y darle un empujoncito hacia el camino abierto hace un año.

Apenas hay cambios en el entorno gráfico (escenarios densamente decorados y con gusto por paletas de colores monocromáticas) ni en la mecánica de juego. Seguimos moviéndonos por turnos y manejando a todo un ejército de variopintas criaturas.

No es *Shadow Magic* un juego para lanzar tus fichas al frente en modo "destruye todo a su paso". Lo que se pretende aquí es



Explorando los escenarios encontrarás búsquedas secundarias.



El mundo de las sombras: uno de los añadidos más importantes del juego.

EL INVIERNO MÁS LARGO



¿Buscas más fantasía heroica y todo te lleva a *El Señor de los Anillos*? No sufras: sí que hay vida después de Tolkien. Y no todos los libros tienen la misma y dudosa calidad literaria que los firmados por Margaret Weiss.
Un escritor de ciencia ficción norteamericano se ha encargado de juntar las palabras calidad y fantasía heroica en una misma frase. Su nombre es George R.R Martin, y la saga que le ha teletransportado a la fama lleva por título *Canción de hielo y fuego*.
Tres han sido los libros publicados hasta el momento. Y la saga consta de seis. Estados Unidos e Inglaterra ya se rindieron a sus pies y España comienza a hacerlo. La editorial Gigamesh se ha encargado de hacernos llegar el primer tomo, *Juego de tronos*. El éxito se repite. Martin ha logrado crear un mundo palpable y plausible, poblado de héroes que no son tan héroes y villanos que son muy villanos o menos de lo que parecen. Libro de personajes, intrigas palaciegas, magia que despierta y mundos numinosos, *Juego de tronos* puede abrir la puerta a todos aquellos que reniegan del género o lo limitan a las idas y venidas de un anillo que ahora también arrasa en el cine.

una experiencia de juego para tomarse con calma. Hay que planificar movimientos, cuidar las vías de acceso y vigilar las ciudades, verdadero baluarte de tu poder.

Shadow Magic se encuentra sazonado aquí y allá con pequeñas pero importantes novedades

Aunque el protagonismo de la campaña recae sobre un mismo personaje, el joven mago Symon, manejarás más a los héroes durante el transcurso de las partidas. La cosa tiene su lógica: si uno quiere tener un reino lo primero que hay que hacer es conservar a su monarca. El peso del deber suele recaer sobre la figura de los héroes, personajillos de marcado carisma que trasladan la sabiduría del mago allende los mares mientras éste permanece seguro encerrado en su torre mágica.

Leyendo las quejas

Dicen los desarrolladores que no hay nada como las quejas y chillidos de los aficionados para mejorar su juego. En Triumph parecen haber hecho los deberes. Lo primero que salta a la vista en este *Shadow Magic* es que resulta mucho más accesible para el recién llegado. Tres extensos tutoriales ayudan a que los no iniciados sepan desenvolverse en el juego una vez comenzada la acción.

Pero no sólo eso ha cambiado. *Shadow Magic* se encuentra sazonado aquí y allá con pequeñas pero importantes novedades. Ahora hay tres niveles diferentes para desarrollar tus partidas. Si en la anterior parte ya te movías por la superficie y el mundo subterráneo, súmale otro más: el mundo de las sombras. El invento no obedece a meras razones estéticas: afecta a la jugabilidad. Es decir, tus hombres se ven perjudicados por estar moviéndose en un medio hostil, mientras que a los demonios de las sombras, al jugar en casa, las cosas se les ponen mucho más fáciles.

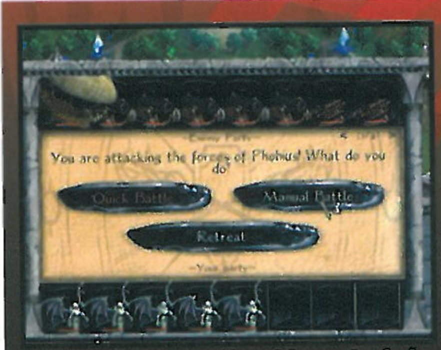
El paquete de novedades no estaría completo sin nuevas criaturas. Y las hay. Los habitantes del mundo ensombrecido (Shadow Demons) son un ejemplo. Asimismo, dos nuevas razas -los Nomads y los Syrons-, una revisión para las ya presentes en el juego (son doce, y se les ha concedido una nueva unidad) y varias docenas de hechizos pasan a engrosar la lista.

Aun así, *Shadow Magic* sigue aquejado de viejos males. Las construcciones son algo escasas y sus funciones no van más allá de lo previsible. Aunque el mérito, lo plural del juego, no se ha querido enfocar tanto en la gestión de recursos tecnológicos como en las habilidades y hechizos de las unidades. Ése es el verdadero punto fuerte. Las batallas pueden ser dirigidas directamente por la inteligencia artificial del ordenador (especialmente recomendado si el enfrentamiento no es lo tuyo: la CPU es exageradamente hábil), pero si deseas ponerte al mando de tu ejército deberás tener en cuenta puntos débiles, especialidades y formaciones adecuadas para el combate. En una palabra, pura estrategia.

Lo que perdura ya se sabe: juego muy, muy correcto, a un paso del sobresaliente, que pasará (o no) injustamente desapercibido. Quizás debamos ponernos un poco panfletarios, subirnos a la barricada, y reivindicar las excelencias de un juego que quedará fagocitado por la crema solar, el chiringuito y la canción del verano. Lo dicho, la mala suerte suele cebarse con quien no debe.



A lo largo de la partida irás encontrando diferentes objetos para tus magos o héroes.



Antes de cada batalla, el juego te da la opción para resolverla automáticamente.



Elfos, enanos, orcos y demás habitantes tendrán que vérselas con tres razas más.

INVESTIGACIÓN · IMPACTO BELLEZA



¡YA EN TU QUIOSCO!

GÉNERO: Simualción • **DESARROLLADOR:** Laminar Research • **EDITOR:** Friendware • **PRECIO:** 49,95 €

X-PLANE
Flight Simulator

Por E. "Tuckie" Artigas

Más que un simulador normal, esto es **una maratón de simulaciones** de vuelo. La versión 6.0 de este notable producto **te sube a Marte**, te mete en un helicóptero o te entrega en exclusiva los mandos del Discovery. Y **de forma precisa** y realista.

Este es uno de aquellos juegos que ya dan que hablar cuando no son más que un esbozo. Y es ahora cuando le llega el turno de dar que hablar definitivamente, porque su grado de excelencia técnica está incluso por encima de lo esperado.

Estamos ante un simulador nacido hace ya unos cuantos años, fruto del trabajo de una compañía modesta pero empeñada en crear un modelo de vuelo de precisión casi científica. Ese simulador de una pulcritud extrema es el que ahora llega a nuestros discos duros en su versión 6.0.

Lanzamiento en 3, 2, 1...

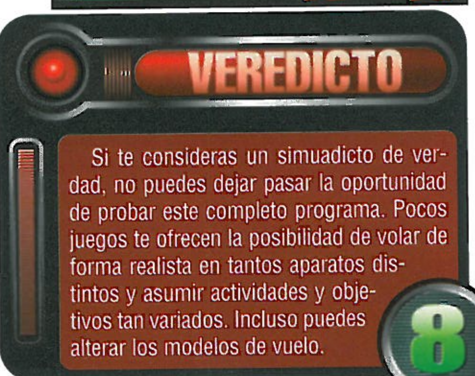
Para empezar, conviene que sepas que éste no es un simulador ni civil ni militar ni espacial, puesto que mezcla los tres conceptos. No hay combates, pero se puede llegar a lanzar armas. Puedes volar en el avión más lento que encuentres o en el más rápido construido jamás. Y puedes hacerlo en la Tierra o... ¡en Marte!

Se trata, en esencia, de probar aviones exóticos, hayan volado en la realidad o no, analizar tus vuelos con datos en la mano, modificar el avión, el terreno, crear rutas... En fin, actividades que resultarán satisfactorias a aquellos a los que de verdad les guste la aviación. Los 34 aviones instalados por defecto ofrecen un amplio abanico de posibilidades, muchas de ellas inéditas en el resto de simuladores.

El manual que incorpora el CD está en formato PDF, está traducido al español y es algo escueto, aunque no se deja nada en el tintero. Una vez instalado el juego, aparecen en la carpeta cinco archivos ejecutables: el Briefer (para crear briefings sencillos de las rutas que escojas), el Airfoil-Maker (para generar archivos de flujo de aire utilizables en el modelo de vuelo), el Plane-Maker (para modificar aviones, cabinas y modelos de vuelo), el World-Maker (para modificar y crear nuevos mapas, objetos, radioayudas...), y, finalmente, el juego en sí.

Una vez en el juego, tienes la oportunidad de probar aparatos tan distintos como un

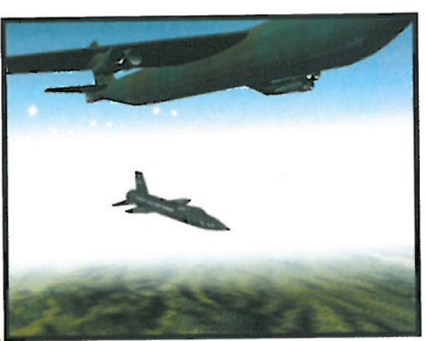




WORLDWIDE SCENERY

Ya está disponible un generoso complemento de *X-Plane Flight Simulator* que le añade aeropuertos y terrenos generados de cualquier parte del mundo: América del Sur, África, Australia, Rusia, Japón, Europa, Estados Unidos, Canadá... Todo ello en 610 escenarios de vuelo en los que pueden verse más de 14 millones de objetos en tierra. Además, se incorporan informaciones y datos precisos de USGS, FAA, NOAA y NIMA, sin olvidar que en todos los escenarios se puede volar visualmente gracias a las autopistas, carreteras principales y secundarias, vías de ferrocarril, pueblos, redes eléctricas y demás. Esta expansión se vende a un precio de 29,95 €.





Atrévete a soltarte de un B-52 y alcanzar Mach 6 en tu X-15.



Aterrizar en el portaaviones no es nada fácil, y menos en *X-Plane*.


Realizar una reentrada correcta en atmósfera y aterrizar bien no tiene precio.


Otra experiencia novedosa: apagar incendios con el A-26 Invader.

Su grado de excelencia técnica está incluso por encima de lo esperado

avión de radio control, un F-14 Tomcat, un hidroavión, una Cessna C-172, un B-52, un helicóptero, un planeador o un X-15. Cuando lo haces, se pone de manifiesto lo bien conseguida que está la atmósfera del juego.

Por tierra, mar, aire y espacio

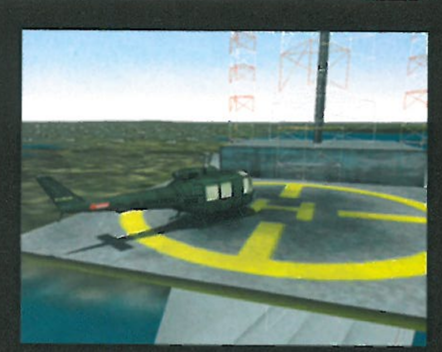
El simulador ofrece una serie de situaciones predefinidas que pondrán a prueba tu habilidad a los mandos de varios tipos de aparatos; desde el despegue y aterrizaje en oscilantes cubiertas de portaaviones, hasta posarse en estrechos helipuertos, repostar en vuelo en todas las modalidades posibles, aterrizar con un Harrier en aparcamientos o remolcar planeadores en el aire.

Mención especial merece el trasbordador Discovery, en el que puedes intentar, si te atreves, volver a la Tierra planeando desde el espacio. Pero si un escenario ofrece situaciones insólitas, ése es el de Marte. El juego incorpora los parámetros exactos de gravedad, presión atmosférica y oxígeno (conocidos por la NASA y hechos públicos) y con eso da una sensación bastante aproximada de lo que sería volar en el planeta rojo. De hecho, resulta harto difícil debido a que hay un tercio de gravedad, y sólo una décima parte de la presión atmosférica.

Como detalle curioso, existe la posibilidad de grabar tus mejores vuelos para rememorarlos más adelante. Incluso puedes grabar también los parámetros del vuelo entero, visualizarlos y decidir sobre ellos si debes cambiar algún modelo de vuelo.

Por si todo esto fuera poco, este interesante simulador incluye unos efectivos ajustes meteorológicos con posibilidad de volar con meteorología descargada de Internet en tiempo real. El apartado on line ofrece varias formas de conexión con otros pilotos virtuales mediante el protocolo UDP, pudiendo escoger, en caso de tener mala conexión, qué parámetros se envían o no.

En definitiva, un simulador completísimo en el aspecto técnico. Tanto, que varios prototipos de aviones reales han sido probados en el simulador ¡antes de empezar a volar!


La posibilidad de pilotar helicópteros se hace muy atractiva pese al entorno espartano.


Las cabinas son interactivas y bastante fieles a la realidad.

GÉNERO: Acción • **DESARROLLADOR:** Empire Interactive • **EDITOR:** Planeta DeAgostini • **PRECIO:** 29,95 €

STARSKY & HUTCH

El mes pasado, **nombramos a *Hulk*** ejemplo ideal de **juego que ni ofende ni sorprende**. Este mes, son **estos detectives setenteros** quienes **toman el relevo**. Si te van los juegos coloristas con música psicodélica y un montón de persecuciones, **sigue leyendo**.

Por J. Ripoll

Para eliminar a un mafioso, debes dispararle más de quince veces.

No voy a engañarte, a este analista con ganas de irse de vacaciones le resbalan bastante las series de televisión en las que los protas lucen patillas a lo Elvis y pantalones acampanados. Otra cosa sería si se tratase de una revisión de *El coche fantástico* o *El gran héroe americano*, pero de momento los 80 son propiedad privada de *GTA*. *Starsky & Hutch*, diseñado con funcionarial eficacia por la empresa británica Empire Interactive, quiere parecérsele, pero la verdad es que acaba bien lejos por mucho que ambos cuenten con el mismo chasis: la tercera versión del motor gráfico RenderWare.

Este juego vuelve a sacarle mucho partido a la principal virtud de dicho motor: su capacidad para generar grandes espacios exteriores minimizando las pantallas de carga. En este caso, tenemos 100 millas de ciudad retro de nombre Bay City. Eso sí, nada de recorrerlas a pata o a bordo de un coche que no sea el que se nos asigna al principio de la misión, ya que esto es un programa de televisión y salirse del guión equivale a repetir toma.

Y es que el origen del juego marca mucho el transcurrir de las partidas. En lugar de un límite de tiempo (como si de un arcade de recreativa se tratase), cuentas con un indicador de audiencia. En función de lo bien o mal que lo hagas, irá aumentando para que puedas seguir con la misión o disminuyendo hasta situarse por debajo del mínimo exigido, en cuyo caso deberás empezar de nuevo. Sí, de nuevo. Nada de grabar a mitad de la carrera, que esto es un juego multiplataforma y no todos tienen un disco duro como el nuestro.



FICHA TÉCNICA

Procesador y memoria
Mínimo: PIII 500; 128 MB de RAM
Recomendado: PIII 700; 256 MB de RAM
aDeSe +13

Posibilidades gráficas

	No	Sí
Sin tarjeta 3D	✓	
Direct 3D		✓
Open GL	✓	

Multijugador
Un mismo PC: 2 — LAN: No — Internet: No

Idioma Textos de pantalla: Español — Voces: Inglés

VEREDICTO

Videojuegos y televisión llevan peleados desde hace mucho. Quizás *Starsky & Hutch* no sirva para cambiar la tónica, pero puede considerarse como una honrosa excepción a tan pésimas relaciones. Sin alardes técnicos ni grandes defectos, se juega con la misma facilidad con la que se acaba olvidando.

6



Estos saltos descontrolados pueden acabar con el coche en el desguace.

DE LA TELE AL CINE



Parece que el gran éxito de *El fugitivo* y *Los ángeles de Charlie* ha animado a los productores de Hollywood a rescatar de la naftalina unas cuantas series televisivas para darles tratamiento de supeproducciones veraniegas. En octubre llegarán los nuevos *Hombres de Harrelson*, encarnados por Collin Farrell y Samuel L. Jackson, y para final de año se espera la adaptación de *Starsky & Hutch* que dirigirá Todd Philips (en cuyo currículum figura un solo y preocupante nombre: *Aquellas juergas universitarias*). La pareja de detectives estará interpretada por los muy amigos Ben Stiller y Owen Wilson, que estarán acompañados por Snoop Dogg, Juliette Lewis y Chris Penn. Reparto irregular y director poco fiable igual a expectativas bajo mínimos. Veremos.

En compañía de otros

Los referentes televisivos no se limitan al tema de la audiencia, ya que el juego está estructurado como si fuese a emitirse en algún canal por cable. Son tres temporadas, cada una de ellas con seis misiones. ¿El guión? Perseguir a narcotraficantes, ladrones de bancos y demás personajes de mal vivir, nada nuevo por mucho que semejante desfile de tópicos venga firmado por el mismo hombre que parió *7th Guest* (una aventura gráfica de esas con mucho vídeo y poca chicha). Eso sí, los fans de la serie televisiva (si es que alguno queda) tienen motivos para alegrarse, pues unos cuantos de los actores prestan su voz. Si uno finaliza el juego con éxito, podrá disfrutar de una entrevista con Antonio Fargas, uno de los secundarios de lujo, aunque ya está un tanto desmejorado el hombre.

El modo cooperativo es el principal aliciente de este revival televisivo

Más allá de actores jurásicos y guiones de saldo, se encuentra el juego en sí, más cercano a la saga *Driver* que a *Mafia* o *GTA*. El abanico de objetivos que uno debe cumplir no es muy variado: perseguir un coche (con todas las variantes que quieras imaginar) o eliminar a alguien que no va en uno (con las pocas variantes que ello otorga). Para llevar a cabo esa tarea, puedes optar por llamar a tu vecino y que te acompañe en el modo cooperativo del juego (muy recomendable) o asumir tú la tarea de conducir y disparar al mismo tiempo. Ser Starsky y ser Hutch. Algo que no es tan divertido, pero tampoco demasiado complicado puesto que los diseñadores facilitan la tarea al jugador solitario creando unas persecuciones muy asequibles. Nada de circuitos complejos, ni peripecias imposibles. Todo lo suficientemente lineal para que uno pueda concentrarse también en disparar a los iconos que otorgan poderes y van apareciendo a lo largo del recorrido, todos imprescindibles si se quiere terminar el juego con éxito.

No son muchas horas las que se necesitan para acabarlo, las justas para que la experiencia no acabe siendo rutinaria. Y es que esa toma de conciencia de sus limitaciones hace de *Starsky & Hutch* una experiencia tan sencilla como honrada. Considéralo como el juego ideal para alquilar en una tarde lluviosa de verano. Lo juegas, lo olvidas y a esperar a que salga el sol.



No será necesario ir a repostar entre persecución y tiroteo.



Pon la sirena siempre que puedas y el resto de coches te molestarán menos.



Basta echar un vistazo al horizonte para ver que el detalle gráfico es limitado.



No podía faltar en un juego "post 11-S" una indigesta ración de banderas.



Las derrapadas espectaculares proporcionan mejoras de audiencia.

GÉNERO: Estrategia • **DESARROLLADOR:** Paradox • **EDITOR:** Friendware • **PRECIO:** 29,95 €

CROWN OF THE NORTH

No esperes encontrar en *Crown of the North* **una buena alternativa** a *Europa Universalis*. Paradox **ha sacado a flote un** juego de guerras escandinavas que sólo puede aspirar a **sucedáneo de la estrategia cerebral** en que se inspira. Eso sí, **vas a clavar los codos**.

Por X. Pita

Crown of the North no es una caída en picado (por aquello de las notas) en el extraordinario currículum de Paradox. Tampoco una expansión de *Europa Universalis* sin más mérito que dos o tres unidades nuevas. *Crown of the North* es, por decirlo de alguna manera, la versión menos dura del tipo de juegos a los que nos tienen acostumbrados los diseñadores suecos. Un respiro o un pequeño guiño a la comercialidad (aunque sigue tratándose de un producto más bien minoritario) antes de acometer futuros y ambiciosos proyectos.

En realidad, se trata de una puesta al día de *Svea Rike III*, tercer título de una saga que quizás no haya trascendido lo suficiente fuera de tierras suecas por su carácter marcadamente regional.

Allá en el Norte

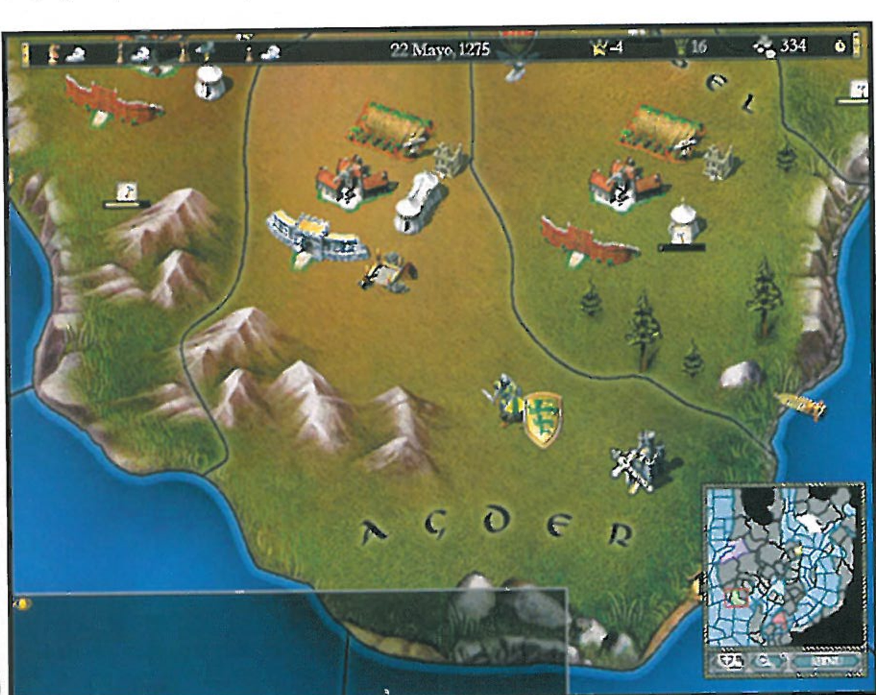
Lo que más pueda chocar al usuario internacional es precisamente ese carácter localista del juego. Aquí no se manejan los destinos de un buen puñado de naciones. Abandonamos la Europa de la Segunda Guerra Mundial para subir unos kilómetros al Norte y vestirnos de estadista medieval en la Escandinavia del medioevo. El marco histórico: los años comprendidos entre 1275 y 1349. Las naciones en liza (divididas en regiones): Noruega, Suecia y Dinamarca.

No acaba de convencernos que el juego haya abandonado su perspectiva plural para centrarse en un escenario tan geográficamente limitado. Obviemos la drástica reducción del período cronológico que te lleva a terminar la partida cuando las cosas están empezando a ponerse interesantes. Si por eso fuese, *Hearts of Iron*, que abarcaba una porción de años sensiblemente menor que *Europa Universalis*, no habría salido tan bien parado en las valoraciones de los expertos.

El verdadero problema es que, apostando por un contexto tan local, el juego pierde gran parte de su atractivo histórico. No es lo mismo jugar en la Europa de Napoleón o la Italia fascista que hacerlo en la remota Escandinavia de hace cinco siglos. El escenario es tan exótico y los acontecimientos en que se basa resultan tan poco conocidos que, en la práctica, más que un juego con ambientación histórica parece pura ficción.

Que Paradox haya rescatado un juego como *Svea Rike III* y lo haya adaptado a los tiempos que corren puede obedecer a varias razones: aprovechar el tirón comercial de otros títulos y endosarnos un juego menor, o acercar la sesuda estrategia en la que se han especializado a un público no especializado en estas lides.





Deberás mantener un equilibrio entre la iglesia, los campesinos y la burguesía.

LAS JOYAS DE PARADOX

No se vayan todavía, porque aún hay más. Paradox sigue en fase de hiperactividad extrema y se guarda este par de ases en la manga.

VICTORIA

Regreso a la estrategia global, esta vez ambientada en los años que van de 1835 a 1920, en la fase álgida de la Revolución Industrial. Ya se han confirmado nuevas características como el sistema "pop" (de "population"). Los pops representarán a una cantidad determinada de hombres, cada uno con atributos que pueden afectar a su futuro comportamiento.

CRUSADER KINGS

Otra vez estrategia medieval, del 1066 a 1419. El mapa de juego estará centrado en Europa, aunque se incluirán partes de Persia, la Península Arábiga y la costa de América del Norte. Por una vez, la piedra angular no será la expansión del imperio, sino conservar el prestigio de la casa real a la que se pertenezca. Las partidas grabadas de *Crusader Kings* se podrán exportar a *Europa Universalis 2*.



Las ventanas de eventos te irán ofreciendo información relevante.



En tierra de nadie

Nada que objetar a lo primero (tienen derecho a intentarlo), pero sí a lo segundo. En caso de que se quiera aproximar el juego al público profano, lo más que se puede hacer es incluir un tutorial en condiciones y explicar las reglas al nuevo alumno.

Aquí no hay nada de eso. El sistema de juego es prácticamente idéntico al de *Europa Universalis*. A grandes rasgos, amasa puntos de victoria modernizando edificios, ganando batallas y eliminando a los otros jugadores. Paradox parece pedir a sus jugadores que se enfrenten a *Crown of the North* con la lección aprendida.

Esto implica un par de cosas: que el jugador de nuevo cuño mirará hacia otra parte mientras que el veterano se verá obligado a tomar *Crown of the North* como lo que es, un juego mucho más sencillo que los grandes clásicos de la estrategia sesuda en que se inspira.

El juego pierde parte de su atractivo histórico al apostar por un contexto demasiado local

Aun así, el juego no es malo. Conserva los múltiples detalles de estrategia de rancio abolengo marca de la casa. Sencillamente, parece que Paradox se ha tomado un respiro antes de abordar proyectos mayores o ha querido cuidar un poco mejor su mercado local. Quizás las cosas hubieran sido de otra manera si en vez de manejar a Haak Magnusson de Noruega cabalgásemos al galope con un tal Pelayo, hijo de un conde visigodo que se levantó contra los musulmanes e inició la Reconquista.



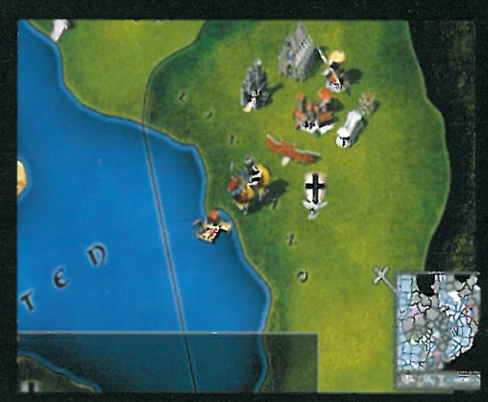
Si quieres ganar la partida, tendrás que ir acumulando puntos de victoria.



Puedes elegir entre seis facciones disponibles.



La diplomacia vuelve a tener un gran papel en el juego.



Las unidades militares del juego son dos: el ejército y la flota.

GÉNERO: Simulación • **DESARROLLADOR:** 3000 AD • **EDITOR:** Virgin Play • **PRECIO:** 29,95 €

BATTLECRUISER MILLENIUM
Gold Edition

En el cuarto milenio habrá naves que se muevan **por todo el Sistema Solar y parte del Universo**. Comerciarán con todo **lo legal e ilegal** y los combates se sucederán a **velocidades de vértigo**. ¿Poco original? Tal vez, pero **la idea resulta atractiva**.

Por E. "Tuckie" Artigas

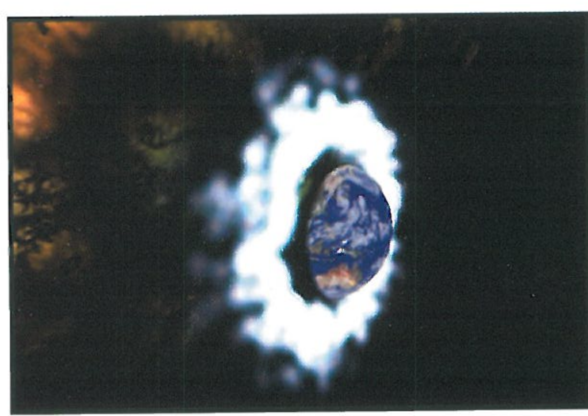
Cuando un juego que lleva dos años en el mercado llega a tu ordenador en una supuesta versión de lujo, lo más normal es que desconfíes. ¿Será el mismo software con distinto envoltorio? ¿O tal vez van a sorprenderte con algo realmente nuevo?

Tras horas de análisis, *BattleCruiser Millenium* resulta no ser la estafa que nos temíamos, pero tampoco la sorprendente novedad que anhelábamos. Es otra cosa, tal vez una puesta al día o el pretexto para que le demos al juego una segunda oportunidad.

De entrada, sorprende el menú extremadamente sencillo que ofrece la interfaz del juego. Una configuración rápida, un apartado para entrenarse un poco, un modo de acción instantánea y una campaña abierta.



Vale la pena empezar por el entrenamiento: si bien es fácil controlar el movimiento de la nave, no lo es hacerte una idea de todos los sistemas que tienes a tu disposición y cómo funcionan. Ya en este primer momento, uno descubre que no se trata de un simulador para jugadores ocasionales, porque la curva de aprendizaje es más bien larga y exige consultas al manual.

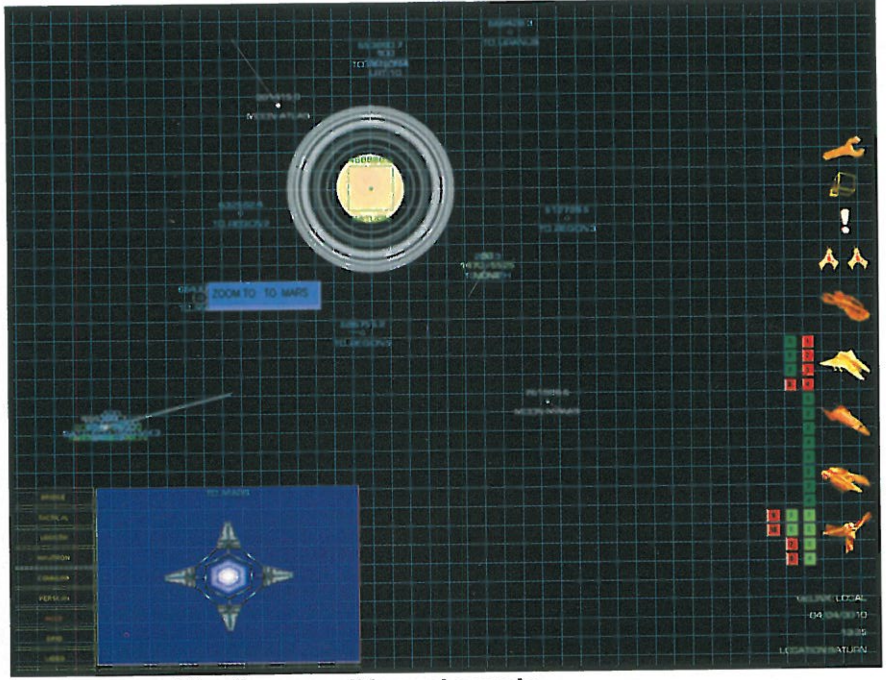


El juego reproduce a escala el Sistema Solar.

Crucero galáctico

Además, no es lo mismo controlar un marine que un vehículo terrestre un caza o un crucero. La dificultad va en aumento, así como la satisfacción que proporciona ir haciendo progresos. Es como la misma carrera espacial: cuanto mayor, más pesada y mejor equipada esté tu nave, más lejos llegarás.

Porque claro, se trata también de velocidad. El juego transcurre en una reproducción a escala del Sistema Solar, y al principio resulta desesperante ver cómo te quedan varios miles de millones de kilómetros para llegar a la Tierra. Pronto descubres que puedes recurrir a la hipervelocidad, el piloto automático, y sobre todo, los mapas 3D. En ellos, puedes trazar tu plan de ruta y hacer que el ordenador de a bordo lo siga. Eso sí,



Sin el mapa, estás más que perdido en el espacio.

VARIAS MONTURAS, MISMA CABINA

Si algo diferencia a este juego del resto de simuladores espaciales es la variedad de monturas que se pueden controlar.



MARINE DE ASALTO

No llegarás muy lejos con él, debido a que tu jetpack apenas te permite correr. Pero es ideal para corretear flotando o a pie por el exterior de las estaciones espaciales.



CAZA DE COMBATE

Poco armado y con escaso escudo, aunque muy ágil. Con él disfrutarás de las emociones más fuertes que depara este variado simulador.



VEHÍCULO TERRESTRE ARMADO

¿Se parece a un Humvee de los de ahora, o es sólo un parecido tan involuntario como razonable? En todo caso, es ideal para bases planetarias.



CRUCERO DE COMBATE

Toda una nave nodriza desde la que puedes controlar cazas, cargueros y demás. Es un gustazo, pero manejarlo puede acabar volviéndote loco.

tanto en los modos de acción rápida como en la campaña, descubrirás que hay enemigos por doquier. No sabes quiénes son ni qué quieren, sólo que van a matarte, así que no te queda más remedio que usar tus armas.

Capitán, perdemos presión

El combate en sí no es muy difícil. Pero sí lo es lo que viene a continuación: cómo gestionas tus recursos para reparar tu nave cuanto antes, adónde te diriges para restañar tus heridas o cómo consigues el dinero necesario para reparaciones y mejoras. Es decir, que el modo campaña no se limita a disparar y desaparecer. Al contrario, hay muchos momentos en que te ves obligado a preguntarte "¿qué voy a hacer ahora?".

Con frecuencia te preguntarás qué se supone que debes hacer a continuación

Para evitar que tanta duda te haga perder los nervios está la música de fondo, tan relajante como dinámica. Eso sí, interrumpida por las voces de tu tripulación, por lo general para ponerte al tanto de nuevos problemas.

Hasta aquí, el juego tal y como era. Queda por ver qué ofrece de nuevo respecto al *BCM* de 2001. Y es bastante. Se han añadido todos los parches salidos desde entonces, además de 50 nuevas zonas planetarias y misiones a realizar en ellas, 10 estaciones espaciales, 10 bases estelares, 15 misiones de entrenamiento y 20 nuevos escenarios de acción instantánea. Además, sin olvidar que el control de vuelo ahora puede llevarse a cabo con el ratón, un detalle que vas a agradecer si no tienes joystick.

Pero se echa en falta algo. Algo muy importante: el apartado multijugador. Sencillamente no está en el menú, pero existe. Lo que pasa es que se ejecuta desde un lanzador externo: The All-Seeing Eye (el ojo que todo lo ve). Y esto es así porque el kernel existente en la versión original del juego no soportaba un modo multijugador masivo. Por eso se ha permitido que desde esta aplicación externa (que además permite utilizar el apartado multijugador de otros muchos juegos) puedas lanzar partidas, unirte a otras ya existentes o incluso crear un servidor dedicado para mayor velocidad de los jugadores. De esta forma, el modo multijugador se perfila como una baza fuerte de esta reedición de lujo.

En resumidas cuentas, se trata de un simulador espacial en la línea de la competencia (universo abierto y libertad total en la campaña), aunque se queda algo desfasado. Sólo hará las delicias de incondicionales del género.



Los planetas parecen bonitos... desde lejos.

La típica nave en órbita planetaria.



Los controles de cabina no varían de un vehículo a otro, pero sí los menús.

GÉNERO: Acción • **DESARROLLADOR:** nFusion • **EDITOR:** Atari • **PRECIO:** 19,95 €

LINE OF SIGHT Vietnam

Debe ser cosa de brujas: **tras años sin** un triste juego de acción en primera persona **basado en la guerra de Vietnam, llegan dos** en medio año. El primero, ***Vietcong*, mereció un notable teñido** de ligera decepción. **Veamos qué tal** le va ahora a ***Line of Sight***.

Por J. Ripoll

Tras una instalación bastante breve (se agradece), llega un vídeo en el que vemos a un grupo de soldados descolgándose de un helicóptero para adentrarse en la jungla. No son personajes virtuales, pero discernir si son actores o se trata de imágenes de archivo rodadas en su día en Vietnam resulta tarea imposible por la pobre calidad de la imagen.

¿Realidad o ficción? Ése es el dilema. Y no sólo de las escenas introductorias, sino del juego en sí. Son muchas las películas (y los videojuegos) basadas en contextos bélicos, pero se cuentan con los dedos de la mano los que consiguen recrear a la perfección el ambiente en que se vivió la de Vietnam. Es decir, que reflejen de manera verosímil la ansiedad de un puñado de soldados perdidos en la inmensidad de la selva, atrapados en emboscadas o trampas tendidas por un enemigo que conocía la zona mucho mejor que ellos.



Hay que aprovechar el momento en que recargan para acabar con ellos.



Si ves a un vietnamita más de cerca, mala señal.

Rambo ha muerto

Todo esto es lo que ofrece *Line of Sight*, un título que aplica mejor que ningún



FICHA TÉCNICA

Procesador y memoria 16+ www.pegi.info
Mínimo: PIII 700; 128 MB de RAM
Recomendado: PIV 1 GHz; 256 MB de RAM

Posibilidades gráficas	No	Sí
Sin tarjeta 3D	✓	
Direct 3D		✓
Open GL	✓	

Multijugador
Un mismo PC ✗ · LAN 16 · Internet 16

Idioma Textos de pantalla: inglés · Voces: inglés

VEREDICTO

La búsqueda de un mayor realismo no siempre beneficia a la jugabilidad. Por ello, este juego resulta tan coherente como monótono, tan verosímil como frustrante. Destacan su buen precio, la excelente recreación de la selva vietnamita y un apasionante, imprescindible, modo de juego cooperativo.

6



Line of Sight **ofrece la opción de jugar en tercera persona.**


La mirilla con visión nocturna es imprescindible en algunas misiones.



Las bombas de humo servirán para llamar a la división aérea.

otro el principio de que los únicos héroes de una guerra son sus supervivientes. Para volver con vida a Estados Unidos y recoger la pertinente insignia de oro y brillantes, tu personaje debe superar 12 tensas misiones. Y no resulta tarea fácil. El juego tiene varios niveles de dificultad (todos ellos elevados) y otros tantos de realismo que van desde el radical (un disparo y estás muerto) al bastante moderado (tres disparos bien dirigidos, una muerte).

Así pues, los que busquen experiencias rápidas o asequibles, que se olviden de este título. Aquí hay que pensar muy mucho todos y cada uno de los pasos que se dan y no perder de vista el puntero del arma, que te indica la dirección en la que están los enemigos. Se trata de un sistema prestado de *Ghost Recon* que, si bien resulta una bofetada a las ansias realistas del título, se antoja imprescindible dado que los paisajes son monocromos, los enemigos pequeños y muchos niveles se desarrollan de noche.

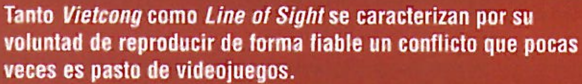
Verde monotonía

La voluntad de realismo y fidelidad histórica de los creadores del juego se extiende también a la creación de escenarios. Son todos iguales, hijos de la misma jungla realista y monótona que acaba cansando a pesar de unos excelentes efectos de lluvia y niebla. Tan escasa variedad de localizaciones viene acompañada por lo poco elaborado de los objetivos, que acaban por ser irrelevantes a los pocos minutos de iniciar el trayecto. Para entonces, lo más importante es llegar vivo del punto A al punto B y, si puede ser, hacerlo acompañado.

La opción de modo cooperativo es la mejor baza del juego

Y es allí, en la compañía, donde *Line of Sight* alcanza su mejor expresión. La opción de modo cooperativo es la mejor baza de su multijugador y del juego en sí. Mientras uno utiliza el rifle francotirador para eliminar a los enemigos apostados en las colinas, el otro emplea su AK47 para liquidar a los que se esconden cerca. Así jugado, *Line of Sight* tiene momentos notables y de gran intensidad.

Quizás con el trajín del combate en compañía tampoco se repare en lo muy mejorable que es el diseño de los vietnamitas o en lo limitado del motor gráfico (creación propia de nFusion). Defectos destacados reducen el alcance de *Line of Sight*, un título al que le pesa demasiado su dilema entre ser fiel o ser jugable.



Tanto *Vietcong* como *Line of Sight* se caracterizan por su voluntad de reproducir de forma fiable un conflicto que pocas veces es pasto de videojuegos.

LOCALIZACIONES

Vietcong se impone sin discusión en el apartado de los escenarios interiores, puesto que su rival carece de ellos. En cambio, *Line of Sight* es el que mejor recrea la jungla vietnamita.

PLANIFICACIÓN

Las misiones de *Vietcong* incluyen una presentación a cargo de tu general y puedes consultar la ruta a seguir en tu habitación. En el juego de nFusion sólo tienes un mísero mapa con un vetusto cuadro de texto.

ARMAS

Mientras el título checo cuenta con más de 20 armas de una extrema fidelidad histórica, *Line of Sight* apenas ofrece una docena. Además, en el primero puedes cambiar de estrategia de combate según el rifle utilizado.

MÚSICA

Line of Sight es a *Platoon* lo que *Vietcong* a *Apocalypse Now*. El primero tiene una melodía sinfónica que bebe del adagio de Samuel Barber, mientras que el segundo hace lo propio con temas de Morrison, Zappa o Hendrix.

MULTIJUGADOR

Ambos cuentan con los habituales modos de juego y, por tanto, con un deathmatch muy similar. El sistema cooperativo de *Line of Sight* ofrece momentos de gran intensidad y es ahí donde el juego consigue su mejor nivel.



A veces sólo la luz de un fogonazo permite detectar a un enemigo.

GÉNERO: Arcade • **DESARROLLADOR:** Iridion Interactive • **EDITOR:** Friendware • **PRECIO:** 9,95 €

PURE PINBALL

Las bolas brillantes y los petacos **tienen un cierto glamour**, claro que sí. Pero eso **no impide que sigamos planteándonos si tiene o no sentido** editar un juego del millón virtual a estas alturas. Sobre todo **si aporta tan pocas novedades**.

Por J. Font

De la misma forma que los modernos mamíferos sustituyeron a los dinosaurios y éstos a las amebas prejurásicas, los *pinball* han sido desplazados por formas de entretenimiento más sofisticadas, más modernas. Eso sí, en caso de que te consuma la nostalgia y no tengas dinero para comprarte una máquina del millón al viejo estilo, puedes apostar por este humilde y un tanto anacrónico programa. Se trata de un *pinball* cibernético con el que podrás sumar puntos y obtener bolas extras en tres mesas con distintas ambientaciones.

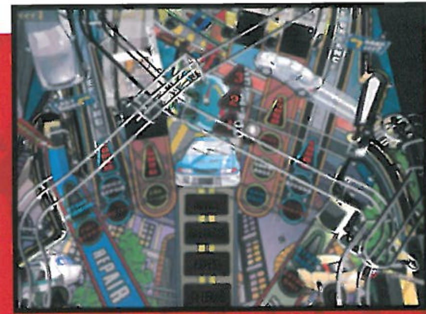
Cada mesa incorpora un buen número de pasos elevados, activadores, *bumpings* e incluso petacos a distintas alturas. Tampoco faltan efectos de sonido, aunque en algún caso éstos dejen bastante que desear en cuanto a riqueza y variedad para un juego de este tipo.

La bola se desliza por las mesas de manera endiablada. A pesar de que dispones de 12 vistas distintas, la cámara tiende a seguir la bola en todo momento. Eso crea ciertas dificultades a la hora de golpear la bola, ya que no siempre tendrás muy claro cuál es el petaco más adecuado para golpearla. Eso, unido a la velocidad a la que se mueve, hace que apenas dispongas de margen de reacción.

Espectacularidad hueca

El atractivo del juego estriba en su buen nivel técnico: incorpora modernas tecnologías gráficas y alcanza los 1600 x 1200 píxeles de resolución. Es decir, espectacularidad para compensar las evidentes limitaciones del juego en sí. Los efectos obtenidos con la utilización de *vertex shaders* o el T&L (*Transform & Lightning*) son tan espectaculares como, en el fondo, inútiles. Entre las opciones de juego, dispones de la posibilidad de activar reflejos en el cristal del pinball, un ejemplo estupendo de cómo un detalle espectacular puede hacer que el juego se complique innecesariamente, ya que perderás de vista la bola.

En fin, que con algo menos de espectáculo gratuito, alguna mesa más y opciones de juego más originales y completas, este *pinball* tendría un pase. Tal y como es, se queda en un entretenimiento pobre y con escasos alicientes. Además, por mucho que impresione ver rodar la bola a esas velocidades, agradeceríamos la posibilidad de controlarla un poco más.


Una de las pegas de este título son las pocas mesas y retos.



El sonido es pobre, pero los efectos visuales resultan convincentes.





Abundan las cámaras y puedes añadir reflejos si lo deseas.

Neverwinter Nights

GÉNERO: Rol • **DESARROLLADOR:** BioWare • **EDITOR:** Atari • **PRECIO:** 29,99 €

SHADOWS OF UNDRENTIDE

Por J. J. Cid

***Neverwinter Nights* se sigue expandiendo**. Después de disfrutar con cientos de módulos creados por los aficionados **llega la hora de probar su primera expansión oficial**. *Shadows of Undrentide* **tenía el listón alto**, pero se las arregla para rebasarlo con nota.



La historia de *Shadows of Undrentide* se desarrolla paralela a la del juego original.



Los nuevos elementos para el editor pueblan los diferentes mapas de esta expansión.

Siempre soy reticente a la hora de jugar a expansiones. Pagar por jugar a lo mismo no me parece una opción demasiado inteligente. Pero hay juegos en los que esta prolongación de vida útil sí que vale el dinero que cuesta. Eso sí, tal vez *Neverwinter Nights* pida a gritos módulos de tanta calidad como éste, pero siempre quedará la duda de si es imprescindible pagar por algo que puedes encontrar gratis en la Red.

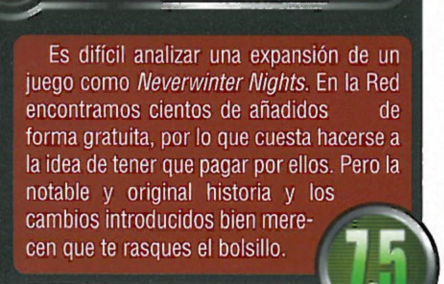
Shadows of Undrentide es básicamente un pack de mejoras para el juego de BioWare. Para completar este conglomerado de añadidos y justificar su venta, se ha incluido una campaña individual totalmente nueva que tiene una duración estimada de cerca de 20 horas. Su calidad está por encima de la que incluía por defecto el *Neverwinter Nigths* y el par de los capítulos vistos de *Witch's Wake*. Esta historia se sitúa en el mismo periodo histórico en el que comenzaban nuestras andanzas por Neverwinter, con lo que no se nos ofrece la posibilidad de usar nuestros antiguos personajes. Un poco frustrante este punto.

Calidad contrastada

Se han añadido nuevas clases de personajes, cinco en concreto, englobadas bajo la etiqueta "prestige classes" (nada que ver con las fábricas submarinas de negro chapapote). No son accesibles desde el comienzo y exigen unos requisitos mínimos para poder iniciarse en ellas. Por lo demás, todo lo esperado. 16 nuevas razas, 30 hechizos más, nuevas habilidades, diferentes objetos y tres nuevas bibliotecas de elementos para el editor Aurora Toolset. Lo suficiente para que su compra sea al menos conveniente, si no necesaria.

Un año después de la salida de *Neverwinter Nights* su mundo expandido ha llegado a cuotas inauditas. Con esta ampliación, que ahora se publica en inglés y que en septiembre aparecerá con subtítulos en castellano, BioWare deja claro que en su día creó un soporte que permite crear sin descanso nuevas aventuras de genuino rol.







Momento típico en un juego de rol: enfrentamiento contra arácnidos gigantes.

GÉNERO: Estrategia • **DESARROLLADOR:** Blizzard Entertaiment • **EDITOR:** Vivendi Universal • **PRECIO:** 29,99 €

Por J. Font

Warcraft III THE FROZEN THRONE

La guerra eterna en los reinos de *Warcraft* **no se detiene**. Esta nueva entrega viene **cargada con munición gruesa**: un gélido trono, **mejoras sustanciales** en casi todos los aspectos, nuevos héroes y nuevas campañas. **El atracón** de *Warcraft* **continúa**.

Bill Roper, uno de los históricos de Blizzard, acaba de dejar la compañía. Pero al menos lo ha hecho dejándolo todo atado y bien atado en lo que a productos *Warcraft* se refiere. La herencia de Roper es esta expansión recién presentada en sociedad, una serie de nuevas campañas para *Warcraft III* que van en la línea de integrar elementos de rol en un diseño general estratégico.

De hecho, una de las campañas nuevas respira rol del bueno por los cuatro costados. En ella, manejas a una serie de héroes neutrales aliados con los orcos (una facción que, por desgracia, no tiene campaña propia en *The Frozen Throne*). Tus aliados acaban de fundar una nación llamada Durotar, que tú recorres siguiendo el sistema de multimapas interconectados. Los objetivos de las misiones son muy concretos y están adaptados para que saques el máximo partido del protagonista. Es decir, una fórmula de inequívoco sabor rolero muy bien injertada en el mundo de *Warcraft*.

De una en una

Además de esta campaña independiente, el juego incluye otras tres con sus respectivas razas. Cada una aporta una óptica diferente sobre los mismos acontecimientos, con lo que en la práctica la expansión incluye cuatro campañas.

Al igual que en el título original, estas tres últimas campañas deben jugarse en un orden predefinido, ya que completar una permite desbloquear la siguiente. Empiezas con los centinelas (elfos de la noche), sigues con la Alianza (compuesta por humanos y elfos sangrientos) y acabarás con los muertos vivientes. Entre misión y misión se han incorporado una serie de escenas no interactivas cuya función es hacer progresar el guión.

En el desarrollo de esta campaña por triplicado, se nota lo mucho que se está alejando Blizzard de las viejas fórmulas de la





Los combates siguen siendo un espectáculo de color y magia.


Donde no llegan las armas, llega la truculenta hechicería.


Las campañas deben irse desbloqueando una a una.

La expansión incorpora un héroe nuevo por raza más cinco héroes neutrales

estrategia en tiempo real. Ni rastro del esquema clásico de construcción de bases, recolección compulsiva, trabajo en cadena, desarrollo tecnológico y combates. Pocas son las ocasiones en que el juego te permite crear un ejército multitudinario o te obliga a levantar una base desde cero. Con frecuencia, se te asigna desde el principio un ejército y una base y sólo se trata de desarrollar el árbol tecnológico y crear nuevas unidades.

Épica y ficción

La expansión incorpora un héroe nuevo por raza más cinco héroes neutrales que se venden al mejor postor. Todos ellos admiten más opciones de configuración y pueden comprar y vender objetos para obtener los que mejor contribuyen al desarrollo de sus cualidades. En cuanto a unidades, debutan tres o cuatro nuevas por raza. Su papel es aportar algo más de equilibrio entre las facciones en liza.

Entre los nuevos edificios, destacan el mercado, que es neutral, o construcciones específicas, como las tabernas (lugares en los que se contrata a los héroes neutrales) y los astilleros goblin.

La interfaz y los gráficos no han experimentado ningún tipo de mejora al margen de los nuevos efectos que acompañan a los ataques especiales. Entre las mejoras técnicas, hay que mencionar sin duda el editor de campañas avanzado, que da nuevas posibilidades al editor de mapas del juego. Con estas herramientas, puedes crear campañas propias que incluyan escenas animadas y sonidos característicos relacionados con determinadas unidades u objetos del escenario.

Estos detalles permiten hablar de algo más que una simple expansión con campañas nuevas. Estamos ante una experiencia distinta, con mayor equilibrio, héroes más poderosos y con peso en el curso de los acontecimientos y hasta un guiño a lo que sería un cruce entre *Warcraft III* y *Diablo* ,que se aprecia, por ejemplo, en el uso del sistema multimapas. Si los aires de renovación que ya soplaban en el juego original te convencieron, espera a ver esto.


La bruja de mar naga es uno de los héroes neutrales más interesantes.


En algunas misiones debes mostrar tus dotes de marino.

NIVELES SECRETOS

Explora en profundidad y encontrarás algunas sorpresas que harán el juego más variado y sencillo. Como muestra, dos botones.



MISIÓN EXTRA

En la misión *Las mazmorras de Dalaran*, busca las tres ovejas de colores que están al sur del escenario. Pon unidades en las piedras de enfrente, primero en la de arriba, luego en la de abajo y por último en la del medio. Un poco más al norte, verás que se abre una puerta en cuyo interior se ve un interrogante y unas ovejas voladoras. Selecciona el interrogante y podrás jugar la misión *El cruce* en cuanto completes ésta.



ANILLO DE PROTECCIÓN +4

En la misión *Retorno a Northrend* (versión de los muertos vivientes), debes buscar al rey pingüino al sur del escenario. Para llegar a él, debes avanzar en dirección este. Tras cruzar un angosto barranco, llegarás frente a un montón de piedras que bloquean el paso. Destrúyelas y sigue avanzando a través de los árboles. Mientras lo haces, verás cómo las puertas se abren y te permiten acceder al rey pingüino.

GÉNERO: Rol • **DESARROLLADOR:** Bethesda Softworks • **EDITOR:** Ubi Soft • **PRECIO:** 29,95 €

The Elder Scrolls III BLOODMOON

***Morrowind* sigue creciendo**. Nuestra apuesta de la temporada pasada lleva ya **dos actualizaciones en poco más de un año**. Poco tiempo para tanto juego. **Recorrer los tres títulos** y terminar sus misiones **puede acabar con tu vida social**.

Por J.J. Cid

Hemos acabado el juego original con diferentes personajes. Hemos jugado como vampiro. Hemos diseccionado todas las misiones de *Tribunal*. Conocemos el continente de Vvardenfell palmo a palmo. Y ahora, cuando creíamos que *Morrowind* por fin desaparecería de nuestro disco duro, nos llega una expansión nueva, con más territorio, más misiones y más horas de juego.

Bloodmoon es la segunda expansión oficial de *Morrowind*. Al igual que *Tribunal*, *Bloodmoon* se incorpora al mundo original del juego ampliándolo de una manera natural, sin crear cortes visibles en el argumento ni en el desarrollo del juego. En este caso, se ha optado por crear unas tierras nuevas. Este nuevo territorio está ubicado al norte de Vvardenfell y es conocido como Solstheim. Un barco desde la ciudad de Khull te llevará hasta sus costas.

Colmillo rojo

En estas nuevas tierras, nos veremos envueltos en las intrigas políticas de los clanes residentes. A medida que te vas familiarizando con los personajes no jugadores, se te relata una extraña profecía relacionada con los hombres lobos. Y sí, tendrás la posibilidad de convertirte en uno de ellos.

El juego sigue teniendo un aspecto espectacular. Sus gráficos son, sin duda, los mejores que ofrece un juego de rol hoy por hoy. Las nuevas zonas están a la altura del resto del juego, así como los nuevos enemigos y personajes disponibles. En estos lugares, puedes acceder a nuevas armas, juegos de armaduras, ingredientes nuevos para la alquimia, etc. También se han creado efectos climáticos acordes con la naturaleza de las tierras recorridas y que mejoran ostensiblemente la ambientación general.

Morrowind, con sus dos expansiones, es un bocado irresistible para todo buen rolero. Ésta en concreto garantiza 30 horas de juego adicionales, lo que no está nada mal. Si a ello le sumamos el tiempo consumido en *Morrowind* y *Tribunal*, lo cierto es que el universo de Bethesda puede presumir de habernos atrapado durante mucho, mucho tiempo.



Las cavernas heladas abundan en el territorio de Solstheim.



Estamos en territorio hostil: pocos habitantes nos tenderán una mano.







Las ventiscas de nieve harán aun más complicada la exploración.

GÉNERO: Estrategia • **DESARROLLADOR:** Chris Sawyer • **EDITOR:** Atari • **PRECIO:** 29,99 €

RollerCoaster Tycoon 2
WACKY WORLDS



Uno de los nuevos escenarios: la Gran Muralla China.

Por X. Pita

Dos o tres cosas nuevas, eso es lo que ofrece esta poco lucida expansión. Si **los juegos de gestión** tipo tycoon **comienzan a ser peligrosamente minoritarios**, *Wacky Worlds* no va a ayudar a cambiar este estado de cosas. **Bienvenidos a la fiesta de siempre**.

Las cosas no van demasiado bien cuando tu motor gráfico luce igual que hace cuatro años. Y menos en un negocio como éste. Aún así, determinados grupos de diseño se empeñan en seguir tirando de unas ideas que fueron brillantes en su tiempo, pero que ahora, pasados ya tres o cuatro años, suenan a viejo clásico que a nadie le llama la atención.

FICHA TÉCNICA

Procesador y memoria

Mínimo: PII 500; 64 MB de RAM

Recomendado: PII 500; 128 MB de RAM

aDeSe TP

Posibilidades gráficas	No	Sí
Sin tarjeta 3D	✓	
Direct 3D		✓
Open GL	✓	

Multijugador

Un mismo PC ✗ LAN ✗ Internet ✗

Idioma Textos de pantalla: español · Voces: español

VEREDICTO

La saga *RollerCoaster* necesita una revisión en profundidad. Este añadido de circunstancias para el que en su día fue un juego muy popular se queda en pura anécdota, y no de las divertidas. Tres o cuatro cambios visuales para una forma de juego que huele a viejo. Objetivo: fanáticos muy fanáticos.

4

Wacky Worlds es una expansión sin demasiado sentido. Generalmente, los añadidos nacen con voluntad de renovación, para aportar algo al juego original que no pudo añadirse en un principio, bien por falta de tiempo bien por problemas de enfoque. Nada de eso ocurre aquí. La única novedad que ofrece *Wacky Worlds* es su aspecto visual. No se han implementado ninguna de las características que esperaban los aficionados a esta serie de juegos. Por ejemplo, no se ha cambiado un ápice la interfaz, siquiera unos pequeños añadidos como nuevos botones con funciones a redescubrir.

Oasis en el desierto

El único cambio significativo no lo encontrarás en las montañas rusas, sino en los carritos que corren por los raíles. En casi todas estas expansiones, los elementos de nuevo cuño suelen ser, digamos, temáticos. En *Wacky Worlds*, el invento funciona por países. Puedes visitar lugares como el Gran Cañón del Colorado, Río de Janeiro o la Muralla China. Dependiendo del país en el que estés jugando, tienes la oportunidad de decorar tu atracción con unos u otros carritos. Súmale a eso adornos inspirados en el folclore de cada nación (si estás en Australia, decoración aborigen con canguros incluidos), y así hasta el infinito.

Duele ver cómo en muchos casos, algunas desarrolladoras, menos oportunistas e incluso grupos de aficionados tan creativos como altruistas, suelen colgar de la red actualizaciones más jugosas que *Wacky Worlds*. Eso sí, también está disponible desde este mes un pack que incluye el juego original y la ampliación a un precio de 54,99 euros.



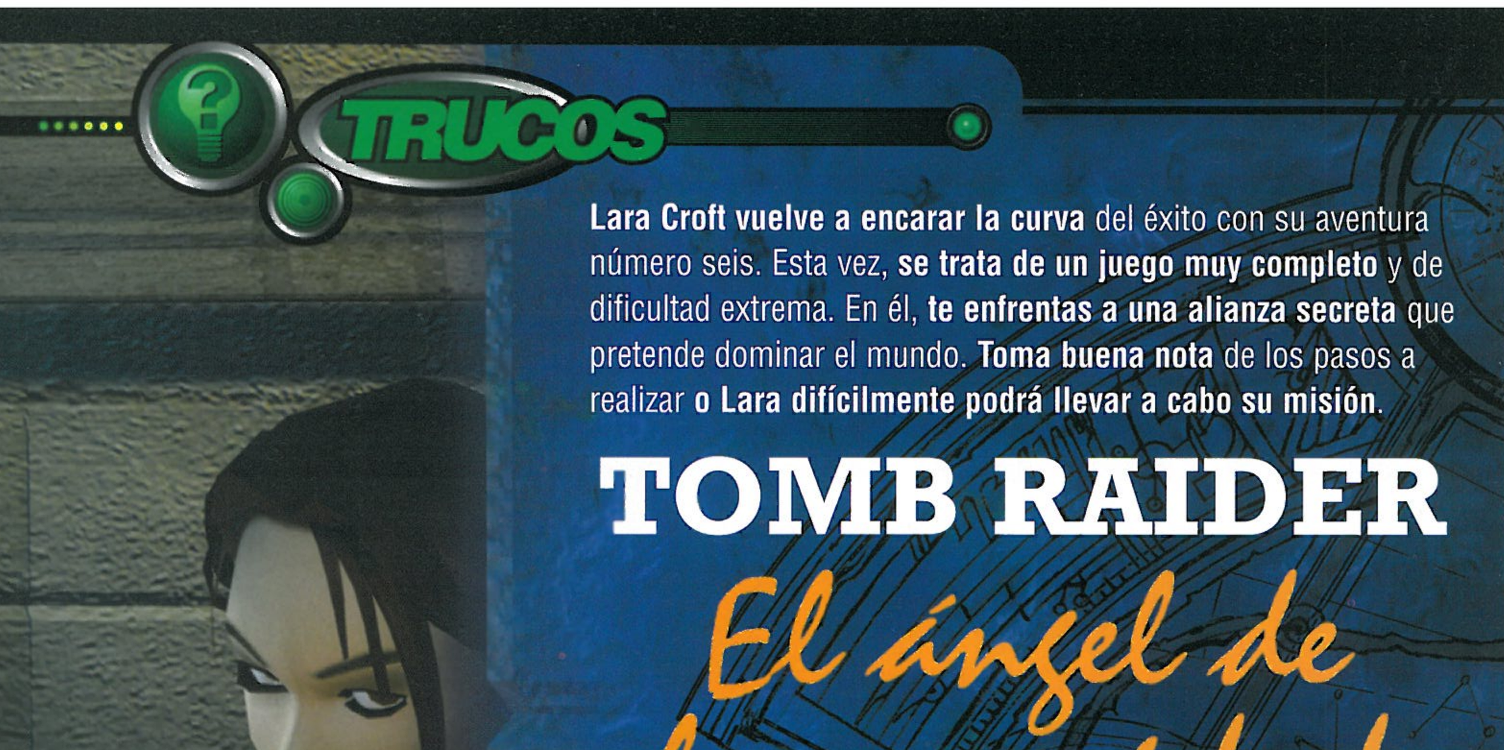
La interfaz sigue siendo la misma que en el juego original, *RollerCoaster Tycoon 2*.



No se han implementado cambios que vayan más allá de lo decorativo.



Los elementos decorativos se inspiran en el folclore de los países.



Lara Croft vuelve a encarar la curva del éxito con su aventura número seis. Esta vez, **se trata de un juego muy completo** y de dificultad extrema. En él, **te enfrentas a una alianza secreta** que pretende dominar el mundo. **Toma buena nota** de los pasos a realizar **o Lara difícilmente podrá llevar a cabo su misión.**

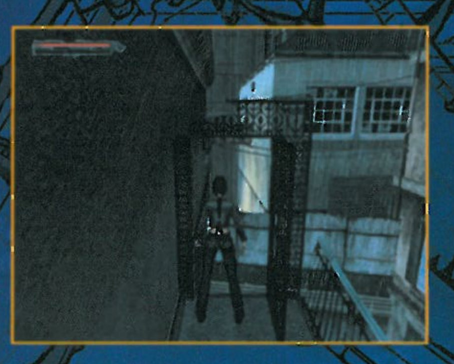
TOMB RAIDER
El ángel de la oscuridad

CALLEJUELAS DE PARÍS

1 Gira a la izquierda y sube al balcón. Salta, sube por las escaleras pegadas a la pared de la izquierda, encarámate al balcón y entra por la ventana. Tras registrar cajones y armarios, sube por las escaleras de la derecha y salta a la azotea del edificio de enfrente.

2 Gira a la derecha, salta por encima del hueco y trepa por el desagüe. Ve a la derecha, salta sobre el tejado, sujétate de nuevo al borde de la azotea y ve desplazándote hacia la derecha. Camina a la izquierda, mueve el barril y salta sobre la plataforma de detrás. Recoge la palanca, vuelve a la azotea y úsala para abrir la puerta de la caseta de la izquierda.

3 Recoge la pistola del armario, vuelve a donde estaba la palanca y sujétate al borde de la azotea. Avanza por la plataforma de manera sigilosa, evita al guardián y hazte con la llave de encima de los tablones de madera. Retrocede, utiliza la llave en la puerta de metal y baja por las escalinatas.



EDIFICIO ABANDONADO

1 Atranca la puerta de entrada con el armario y sube al primer piso. Tus perseguidores lanzarán granadas de gas que harán que el aire sea irrespirable. Salta por encima del hueco que hay en las escaleras y accede a la segunda planta, donde deberás dar un salto de precisión milimétrica.

2 Desplaza el armario que bloquea el acceso a la tercera planta y, una vez allí, cruza la puerta de la izquierda. Registra los armarios y ve a la cuarta planta. Para evitar los escombros, mueve la caja hacia la derecha, súbete encima y salta hacia la barandilla de enfrente. Abre la puerta de la derecha, recoge la llave y sal por la izquierda.

TEJADOS DE LA ZONA INDUSTRIAL

1 Fácil: sólo hay que preocuparse de evitar los disparos del helicóptero que te persigue. No dejes de correr y evita a toda costa el foco de luz. Sube por las escaleras de enfrente, utiliza el cable colgante para alcanzar el edificio de la izquierda, baja por el tejado y salta al edificio de enfrente.

2 Repite la operación con el siguiente edificio: sube por las escaleras de al lado del depósito, baja por el tejado, sube por las escaleras de la derecha y salta al de enfrente.



PISO DE MARGOT CARVIER

1 Habla con Margot, ve a la cocina e inspecciona el cajón de debajo del microondas. Allí está el cuaderno de Eckhardt. Sal por la puerta principal.

GUETO DE PARÍS

1 Sal del interior del vagón de tren, gira a la izquierda y habla con los vagabundos. Vuelve al vagón, súbete al techo y trepa por la verja hasta la plataforma de encima del desagüe. Salta a través del agujero de la verja, habla con el macarra, cruza la puerta y habla con la prostituta Janise.

2 Elige hablar con Pierre. Sube por las escaleras, gira a la izquierda y entra en el Café Metro. Habla con el barman, vuelve a la calle, avanza y baja por las escaleras. Gira a la izquierda, ve al final de la calle y cruza la puerta trasera de Le Serpent Rouge.



LE SERPENT ROUGE

1 Gira a la derecha, acciona la palanca y se apagará la luz del despacho del guarda. Métete en el almacén de la izquierda. Espera a que el guarda abandone su posición, entra en el despacho, recoge las llaves, la pistola y el cargador y vuelve al almacén.

2 Ve al final del pasillo, sube por las escaleras y abre la puerta de la izquierda con las llaves. Dos guardias custodian la pista. Acaba con ellos y recoge la munición. Sube a la cabina del DJ, activa la palanca y hazte con el disco de encima de la pletina. Elimina a los dos nuevos guardas, sube por las escaleras y sigue hacia la derecha.

3 Mueve la caja, súbete encima y salta hacia el techo de la discoteca. La estructura se desplomará cayendo al centro de la pista. Salta sobre el precipicio, elimina a tres nuevos guardas y ve a la derecha. Salta sobre la estructura de luces móvil y luego hacia el otro extremo y trepa por la columna hasta la parte superior de la estructura.

4 Salta al otro extremo de la estructura y ve de allí a la pasarela de la izquierda. Sube por las escaleras, deslízate por la pasarela rota y salta hasta la de enfrente. Luego salta hacia el puente elevado, dale una patada para orientarlo y entra por la puerta de la izquierda. Sitúate frente al panel de control, acciona dos veces la palanca de la izquierda y una la de la derecha, recoge la llave del suelo y cruza el puente.

5 Sube por las escaleras y gira a la izquierda. En la caja de fusibles está el objeto que te pidió Pierre. Vuelve a la sala en que está el panel de control y abre la puerta de la izquierda.

GUETO DE PARÍS (II)

1 Desciende por las escaleras, salta por el agujero de la derecha, ve hacia la derecha y llegarás de nuevo a Le Serpent Rouge. Ve al final del callejón, sube por las escaleras, avanza y entra en el Café Metro. Entrega la caja a Pierre y habla con él.

2 En el cuaderno están la dirección de tu siguiente contacto y una clave de acceso. Regresa a la calle, gira a la izquierda, sigue hasta que pases por debajo de un arco y entra en la catedral (ahora convertido en un gimnasio) por la segunda puerta a la izquierda.

IGLESIA DE SAN AICARD

1 Gira a la derecha, ve al otro lado de la estatua, empuja la lápida y vuelve a la calle.

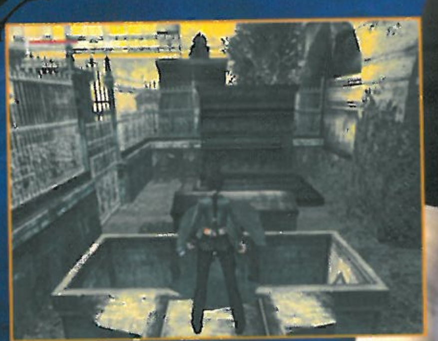
GUETO DE PARÍS (III)

1 Gira a la derecha, cruza el arco de piedra y detente frente a la primera puerta a la derecha. Introduce en el panel la combinación que te dio Pierre (15328). Sube por las escaleras y cruza la puerta.

CAMPOSANTO DE SAN AICARD

1 Habla con Francine, cruza la puerta de la derecha y llegarás a un balcón exterior. Salta al balcón de enfrente, salta por encima de la valla, trepa por la tubería y sube a la repisa. Alcanza el otro extremo de la repisa antes que se desplome.

2 Utiliza la tubería roja para alcanzar el balcón y salta encima del sepulcro de debajo. Salta de sepulcro en sepulcro hasta llegar a una estatua de un ángel. Abre la puerta del sepulcro, empuja la estatua y entra en la tumba.



ESCONDITE DE BOUCHARD

1 Cruza el pasillo. Cuando el suelo se desplome, trepa por las enredaderas. Deslízate por la tubería roja del techo y luego salta a la siguiente repisa. Sujétate a la tubería del techo, alcanza la repisa de enfrente y ve saltando antes de que las siguientes se desplomen. Acércate a los escombros y empuja la piedra más grande.

2 Abre la rejilla de la derecha, cruza túnel, abre la puerta de la izquierda y recorre el pasillo. Cruza la zona inundada y encontrarás el agujero que lleva al escondite de Bouchard. Sé amable con él o te matará. Sal de allí tras accionar la palanca.

3 Empuja la caja de madera en dirección a la puerta, encarámate a ella y salta hasta la parte superior de la sala. Empuja la palanca y la puerta situada de la habitación de Bouchard se abrirá. Vuelve a entrar, cruza la puerta y sube las escaleras.





IGLESIA DE SAN AICARD (II)

1 Cruza la puerta de enfrente, gira a la izquierda y sal a la calle.

GUETO DE PARÍS (IV)

1 Gira a la izquierda y a la derecha y llegarás a una calle bloqueada por un camión. Ve al final y entra por la última puerta a la derecha.

TIENDA DE EMPEÑOS DE RENNES

1 Sigue por la puerta de enfrente y encontrarás al prestamista muerto en el suelo. Recoge la cartera y toma nota del código (14529) que debes introducir en el panel de la puerta de la derecha.

2 Tras recoger todo el material hay que salir antes de que todo vuele por los aires. Métete en la trampilla de la derecha, salta dentro del agujero del suelo y cruza la tubería.

ALCANTARILLAS DEL LOUVRE

1 Avanza hasta el final del pasadizo, sube por las escaleras de la izquierda y hazte con el botiquín. Vuelve a bajar, sigue por el pasillo inundado y llegarás a la sala principal. Sube por la cañería, ve hacia la derecha y acciona el interruptor. Baja de nuevo por la tubería, sigue por el pasillo de hay a la izquierda y sube las escaleras.

2 Gira el ventilador dos veces, pasa por debajo del agujero y activa la válvula del final del pasillo. Vuelve a la sala principal, sube de nuevo por la cañería, cruza la viga amarilla y encontrarás otra válvula que girar. Ve al otro extremo de la repisa de metal.

3 Salta para alcanzar las escaleras, camina por la repisa, sube por las escaleras, gira a la derecha y ve por la tubería hasta la tercera válvula. Vuelve a la sala principal, zambúllete en el agua y bucea hasta el final del pasillo. Utiliza la repisa de metal rota para salir del agua, sigue hacia la izquierda, sujétate a la tubería que cruza la sala y salta sobre la viga amarilla.

4 A la izquierda se encuentra la cuarta válvula. Vuelve al centro de la viga, gira a la derecha y salta a la repisa de metal. Sube por la repisa rota de la izquierda, evita el agujero del suelo y encontrarás la quinta válvula. Da media vuelta, agáchate para superar la rejilla de la izquierda, desplázate por el agujero de la izquierda y alcanzarás de nuevo la sala principal. Sigue por el pasadizo de enfrente, cruza la puerta de la izquierda y encontrarás la sexta y última válvula.

5 Vuelve a la sala principal, sube por la cañería de la pared e introdúcete en el tubo de desagüe. Salta a la parte inferior de la sala de combustible, ve hacia la derecha y detente frente a los barriles. Coloca la bomba y tírate al agua para evitar la explosión. Sin salir del agua, métete en el túnel de desagüe de la izquierda y llegarás de nuevo a la sala de combustible. Sube por las escaleras, evita el fuego, introdúcete en el boquete ocasionado por la explosión y ve hacia la derecha.



GALERÍAS DEL LOUVRE

1 Sube por las escaleras, acaba con los guardas y llegarás a una sala repleta de rayos láser. Sube a la vitrina de enfrente, salta sobre el jeroglífico de la izquierda y salta de nuevo para evitar el muro de rayos de la derecha. Sitúate sobre la vitrina del centro y salta sobre el láser cuando baje.

2 Calcula la frecuencia de los rayos de enfrente y aprovecha el momento oportuno para saltar. Cuélgate del lado derecho de la vitrina, ve hacia la derecha y vuelve a subir a la vitrina. Salta sobre la plataforma de la derecha, evita el rayo y accede al interior de la siguiente sala.



3 Agáchate para superar la primera barrera. Para la siguiente, sitúate en el centro de la sala y efectúa un salto lateral. Ve a la derecha, elimina al guardia, apodérate de su identificación, abre la puerta y elimina a un segundo guardia. Desplaza la vitrina de la izquierda del cuadro, pero ni se te ocurra pulsar el interruptor que hay detrás.

4 Pon la vitrina del centro lo más cerca que puedas del cuadro. Graba la partida, pulsa el interruptor, encarámate a la vitrina evitando el haz de rayos y métete en el conducto de encima del cuadro. Gira a la derecha, agáchate de nuevo e introdúcete en el siguiente conducto.

5 Sube por la escaleras de la derecha, espera a que el guardia se vaya, abre la rejilla y noquéale. Te encuentras en la azotea del Louvre. Sube al generador de la derecha, luego sobre los conductos, sujétate a la cornisa y ve hacia la derecha hasta el cable negro. Utilízalo para alcanzar el edificio contiguo, avanza por la repisa, baja por la tubería y elimina al guardia. Recoge la llave del suelo, sal al exterior, sube por la tubería y sigue cruzando la repisa.

6 Baja por las escaleras, gira a la derecha, utiliza la llave para abrir la puerta de mantenimiento y coge la palanca de encima de la mesa. Retrocede, sube por las escaleras, usa la palanca en la puerta de enfrente, métete en el conducto de ventilación, baja por las escaleras y dirígete al almacén. Abre la puerta de la izquierda y acaba con el guardia. Gira a la derecha, entra en la segunda puerta, acaba con el guarda y ve al primer panel de control a la izquierda.

7 Acerca el zoom de la cámara hasta la mesa del despacho y verás un papel con el código 14639. Sal de la sala, gira a la derecha e introduce el código en el panel de la puerta. En unos de los cajones del despacho hay un pase de seguridad. Sal de la habitación, entra por la segunda puerta a la izquierda, gira a la derecha y encontrarás tres máscaras.

8 Regresa al pasadizo, gira la izquierda, abre la puerta situada al fondo, baja las escaleras, abre la puerta de la derecha y elimina al guarda. Abre la puerta del fondo, sigue por el lateral de la estatua, baja a la ultima planta y llegarás a la entrada de la excavación.

EXCAVACIÓN ARQUEOLÓGICA

1 Elimina al guarda del fondo a mano derecha. Entra en la oficina y pulsa el interruptor de la pared. Sal, elimina al guardia que aparece por la derecha, abre la puerta que hay entre las dos oficinas y manipula los ordenadores. Mueve la máquina de radiografía hacia la izquierda hasta que halles un extraño símbolo de forma circular. Haz una copia con el botón de acción.

2 Recoge la copia, abandona la sala, entra en la oficina de la derecha y hazte con la copia de un segundo símbolo. Sal, elimina al guarda, ve a la izquierda y baja por la escalera de la reja. Gira a la izquierda. A tu derecha hay una plataforma de piedra. Pega la espalda a la pared en dirección a la plataforma, salta sobre ella y haz lo propio con la plataforma de madera y el puente de piedra.

3 Cruza el puente, gira a la izquierda y pulsa el interruptor. Ve a la plataforma de piedra, salta encima del elevador, sube por las escaleras y dirígete a la máquina con las cuatro palancas. Baja la segunda, la tercera y la cuarta palanca empezando por la izquierda. Tras las escaleras, empuja la palanca del jeroglífico hasta que aparezca la media luna. Vuelve a las palancas y acciona la primera de ellas para fijar el símbolo.

4 Repite la misma operación con las tres palancas restantes. Los símbolos a fijar son, respectivamente, el círculo, la diana y el escorpión. Regresa al puente de piedra, gira a la derecha métete en el agujero.



TUMBA DE LOS ANTEPASADOS

1 Camina hacia el frente, salta y caerás encima de un tablón. Salta de nuevo, acércate al precipicio y escala hasta la plataforma verde. Gira a la derecha, salta sobre el tablón y vuelve a saltar para meterte en el agujero de la derecha. Introdúcete en el agujero del suelo y desciende hasta llegar a un puente roto que debes saltar.

2 A la derecha del puente hay una plataforma de cemento entre dos gárgolas. Salta hacia allí, gira a la derecha, salta sobre la gárgola y deslízate por la plataforma para soltarte en un saliente situado un poco más abajo. Tras deslizarte por el saliente, llegarás a una cornisa de madera. Salta, empuja la palanca y a la izquierda aparecerán varias plataformas de piedra.

3 Salta de plataforma en plataforma hasta llegar a la parte inferior de la sala. Ignora al caballero y pasa por el boquete de enfrente. Empuja la palanca y varias decenas de plataformas brotarán de las paredes. Ve a la sala principal y empieza a escalar de plataforma en plataforma hasta llegar a la de debajo de la apertura. Allí está la palanca que abre la trampilla que hay justo en el centro de la sala.

4 Sigue por el pasillo de la derecha, cruza la puerta y recoge la escopeta y la munición. Da media vuelta, ve al otro extremo del pasillo, cruza la puerta y llegarás a un impresionante vestíbulo. Cuando cruces la puerta, ésta se cerrará a tus espaldas. Dispones de 12 segundos para accionar la palanca, evitar dardos y estacas y alcanzar la puerta de salida.

CÁMARA DE LAS ESTACIONES

1 En el centro de la sala verás un círculo partido en cuatro. Cada parte conduce a un reto distinto que debes activar poniéndote encima. El objetivo final consiste en encontrar los cuatro cristales que te permitirán abandonar el nivel. No importa el orden en el que abras las puertas.

2 En realidad, encontrar la palanca correcta es muy sencillo. Pulsa cualquiera de las cuatro partes del símbolo, graba la partida y empuja una a una las tres palancas de cada una de las tres puertas. Si el suelo se desploma, carga la partida guardada y prueba con otra puerta. Estos son los desafíos.



(1) Aliento de Hades

Consiste en saltar de columna en columna evitando a la vez las poderosas ráfagas de viento que brotan de las cabezas. Si alcanzas el otro extremo de la sala, encontrarás el primer cristal. Si caes, te espera un mar de lava.

(2) Santuario de las llamas

Debes abrirte paso entre ríos de lava y enormes llamaradas. Cuidado con las plataformas que llevan hasta el cristal, ya que tienden a hundirse. Una vez tengas el cristal, utiliza las plataformas flotantes para salir.

(3) Cámara de Neptuno

Evita al guerrero en llamas, cruza la puerta de enfrente, métete en la fuente, bucea hasta la palanca del extremo de la sala y empújala. Retrocede hasta el guerrero en llamas, salta dentro del hueco del centro de la sala y llegarás a al sala en donde se halla el tercer cristal. Sumérgete en el agua e introdúcete en un pequeño boquete escondido en uno de los laterales de la sala. Empuja la palanca, regresa a la sala del cristal y observarás que se han abierto tres puertas. Elige la de la izquierda, avanza e introdúcete en el agujero del suelo. Ponte uno de los respiradores que hallaste en el Louvre, bucea a través de la tubería y recoge el cristal. En la columna que sujeta el cristal está la palanca que abre la puerta de salida.

(4) Ira de la bestia

Salta de piedra en piedra hasta alcanzar la puerta del otro extremo. La principal dificultad radica en que la mayoría de piedras se desploman nada más ser pisadas. Tras recoger el cristal, aparecerán dos guerreros en llamas. Evita sus proyectiles, empuja las palancas de ambos lados de la sala y podrás regresar a la cámara de las estaciones.

CÁMARA DE LAS ESTACIONES (II)

1 Llega el momento de colocar los cristales. Ponlos en cada unos de los signos que adornan los laterales de la puerta. Regresa al centro de la sala, pulsa el signo del agua, introdúcete en la puerta de la derecha, tira de la palanca y caerás en el infierno. Gira a la izquierda, deslízate por la rampa, gira a la izquierda de nuevo, evita las cuchillas giratorias, salta el precipicio y recoge el cargador de la izquierda.

2 Regresa al pasadizo principal, salta el precipicio, arrástrate para evitar las púas, salta los dos precipicios y llegarás hasta una puerta. Ahora que los cristales ya están en su sitio, puedes abrir la puerta. Baja por las escaleras y acciona la palanca de la derecha para que se abre la puerta de enfrente. Baja por las escaleras, gira a la izquierda, acciona la válvula, regresa al extremo de la plataforma en donde se halla la escalera, salta hasta la plataforma de enfrente y sube por las escaleras.

3 Gira la válvula de la derecha, baja las escaleras, regresa a la plataforma en la que estabas. Salta a la plataforma del centro, rodéala y utiliza el cable para alcanzar el otro extremo de la sala. Sube la escalera de la izquierda, acciona la válvula. Regresa a la plataforma inicial, baja por las escaleras de la izquierda hasta la parte inferior de la sala, gira hacia la izquierda, sube por las escaleras y activa la última válvula.

4 El motor ya está en marcha. Vuelve a la plataforma inicial evitando las cuchillas. Sube por las escaleras, acciona la palanca y regresarás al infierno. Gira a la izquierda, supera de nuevo las cuchillas, entra en el elevador y empuja la palanca. De nuevo en la cámara de las estaciones, observarás que en el centro de la sala han aparecido unas columnas que suben y bajan.

5 Salta de columna en columna hasta alcanzar la estructura circular del techo. Gira a la derecha, pasa por encima de la única columna plana, gira a la derecha, evita a los caballeros que irrumpen de detrás de la pared y sube por las escaleras. Gira a la izquierda y rodea la sala hasta que encuentres una pared escalable. En un saliente a la derecha, hay una palanca. Tira de ella y se abrirá una puerta a tus pies.

6 Rodea de nuevo la sala, entra por la puerta recién abierta y recoge el botiquín. Regresa al muro escalable y sube hasta llegar a una pequeña plataforma de piedra. Sujétate a la pared de encima de tu cabeza y empieza a escalar en dirección a la cúpula de la sala. Abre la puerta, gira a la izquierda, sube por las escaleras y llegarás a una sala con varias figuras encapuchadas y una luz azul intermitente.

7 Serás atacado por un espíritu. Sitúate a una distancia prudencial de la luz azul y empieza a disparar sobre él hasta que permanezca inmóvil. Dispondrás de unos pocos segundos para acercarte a la luz azul y apoderarte de la pintura oscura. Sal por la puerta por la que has entrado y completarás este dificilísimo nivel.

TUMBA DE LOS ANTEPASADOS (II)

1 Una vez la sala se inunde, empieza a bucear hacia la derecha. Introdúcete por el agujero que hay en la parte superior de la cavidad y regresarás a la excavación.

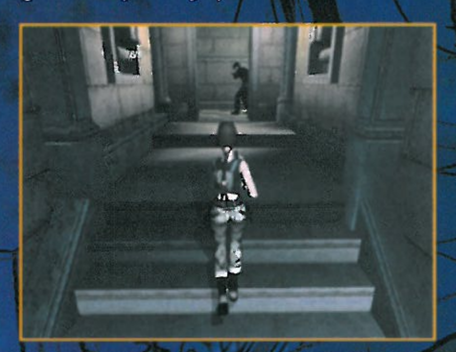
EXCAVACIÓN ARQUEOLÓGICA (II)

1 Ve a la derecha, sube a la caja, salta para sujetarte a la verja y pasa por encima de ella. Sigue hacia la derecha y acércate a las puertas.

ASEDIO A LAS GALERÍAS

1 Sube las escaleras, gira a la izquierda, sube por las escaleras y elimina al guarda. Sigue subiendo. Tras la escena no interactiva, elimina al guarda, abre la puerta de la derecha y ponte un respirador. Elimina a un nuevo guarda, entra por la puerta de la izquierda, camina hasta el final del pasadizo, gira a la izquierda y sube por las escaleras.

2 Elimina al guardia, entra por la primera puerta a la derecha, cruza la puerta de cristal y encontrarás dos nuevos respiradores. Regresa a las escaleras, baja abajo del todo y elimina a los dos guardas. Abre la puerta de la izquierda, elimina al tipo que baja de la cuerda, sigue por la derecha, baja por las escaleras y elimina al guarda. Sigue por cualquiera de ambos lados de la escalera, gira a la izquierda y aparecerá Kurt.



APARTAMENTO DE VON CROY

1 Explora el apartamento y hazte con toda la munición que encuentres, pero no cojas el bastón. Ve debajo de las escaleras, abre la puerta de una patada, recoge la munición y sube por las escaleras de la izquierda. Gira a la izquierda hasta el dormitorio, coge el botiquín y la munición y mira el libro.

2 Baja por las escaleras, ve hacia la izquierda y recoge el bastón del suelo. Dispara al tipo que irrumpe en el piso, pasa por debajo de la librería, gira a la izquierda y ve al final del pasillo. Abre la puerta de una patada y recoge el botiquín y la munición. Regresa al pasillo, cruza la primera puerta a la izquierda, recoge el botiquín del suelo y dispara sobre el tipo que asoma la cabeza.

3 Cruza la abertura, recoge la ametralladora y gira a la izquierda. Para evitar los láser de la derecha, debes saltar lateralmente. Tras la explosión, acércate al borde derecho de la escalera, salta hasta el piso inferior, cuélgate de la barandilla rota y déjate caer. Recoge el botiquín y la munición, vuelve a subir por las escaleras, gira a la izquierda y escóndete en el nicho de la izquierda de la pared para evitar los disparos del "limpiador". Camina rápidamente hasta el nicho de la derecha, prepara a ametralladora y no dejes de disparar al "limpiador" mientras saltas.

CRÍMEN DEL MONSTRUM

1 Camina hasta el coche rojo y habla con el reportero Luddick. Si eres agradable con él, te proporcionará información muy valiosa. Gira a la izquierda, elimina al tipo del final del callejón y recoge el martillo del suelo. Abandona el callejón y ve hacia la derecha en diagonal. Elimina a los dos guardias y al perro, abre la rejilla del suelo con ayuda del martillo y salta dentro.

2 Ve al fondo del pasillo, gira a la derecha y entra por el agujero de la pared. Sube las escaleras y encontrarás a Bouchard. Tras hablar con él, abre la puerta de la derecha, sube las escaleras de caracol, gira a la izquierda y empuja el mueble. Sube a la parte más elevada del andamio, gira a la izquierda, salta por el andamio para alcanzar la cadena y tira de ella dos veces.

3 Salta al andamio y tira de la cadena cuatro veces. Baja a la sala, ve hacia el reloj, manipula las agujas hasta que marquen las tres en punto y pulsa el botón de acción. Baja por las escaleras del centro de la sala, recoge el fax que hay frente a la mesa, mira el código que hay apuntado (31597) y utilízalo en el teclado numérico de detrás del escritorio. El cuadro de la pared se desplazará dejando al descubierto un escondite con una pintura en su interior.

4 Vuelve al salón principal, cruza la puerta por la que entraste, continúa por la de enfrente, gira a la izquierda y abre la de la izquierda. Recoge las llaves de Bouchard, gira a la derecha, baja las escaleras y abre la puerta roja. El reportero te dará una clave de acceso.



EL STRAHOV

1 Avanza unos metros y llegarás a las puertas del almacén. Sube al contenedor de la izquierda, salta hasta los dos de más a la izquierda y salta de nuevo para alcanzar el aire acondicionado. Gira a la derecha, salta



hasta la pared de enfrente, sube a la pasarela de la derecha y cruza hasta el otro extremo agachado. Sigue avanzando y cruzando puertas.

2 Introduce el pase de seguridad en el panel y se abrirá la puerta que lleva a una zona llena de camiones. Sube por las escaleras de la izquierda y elimina al francotirador. Mueve la palanca del panel de control, baja por las escaleras y elimina a los dos guardias que patrullan a ambos lados de la pasarela. Sube por la larga escalera, camina hacia la izquierda y encontrarás unas escaleras que llevan hasta los controles de un enorme imán.

3 Retrocede hasta la zona del francotirador, baja por las escaleras de la derecha, cruza la puerta verde del otro extremo de la sala y llegarás al sótano de la fortaleza. Gira a la derecha y encontrarás una decena de cajas de madera. Empuja la caja de la izquierda hasta la derecha de la montaña de cajas, lo más cerca que puedas de la valla. Sube sobre la caja y empuja la caja de la izquierda hacia la pared de la izquierda. Finalmente empuja la caja situado en lo alto del todo y la fuerza de Lara aumentará.

4 Da media vuelta, camina hacia la derecha y sitúa las cajas de forma que te permitan llegar hasta el aire acondicionado. Gira la válvula del aire y regresa junto a las cajas. Sube por ellas, sujétate a la barra de encima de tu cabeza, recoge los pies y avanza. Elimina a los dos perros, sube por las escaleras de la izquierda y empuja las palancas.

5 Sube al conducto de ventilación y ve hacia la sierra dentada. Sube encima del conducto de ventilación, camina hasta el borde y entra en el conducto. Ve al otro extremo del conducto, salta sobre el neumático, elimina al guarda y hazte con su pase de seguridad. Gira a la derecha, sube por las escaleras, utiliza el pase de seguridad con la puerta y elimina al guarda. Manipula el panel de control para dejar el perímetro a oscuras.

EL STRAHOV (II)

1 Sal de la oficina, avanza por el pasillo, gira a la izquierda, abre la puerta y encontrarás unos vendajes y un arma. Regresa al pasillo principal, pasa por debajo de los láser arrastrándote, evita a toda costa acercarte a las minas y entra en la sala con las paredes derruidas. Poco más adelante está el laboratorio.

LABORATORIO BIOLÓGICO

1 Avanza, baja por las escaleras y encontrarás a un miembro de la Cábala. Habla con él, acércate a la fuente y tira de la cabeza de la que no sale agua. Vuelve a la puerta por la que entraste, gira a la derecha, cruza el pasaje secreto, sube por las escaleras, recoge la munición del suelo y tira de la palanca. Vuelve a la sala principal, ve al extremo derecho, cruza la puerta y acciona el interruptor amarillo.

2 La puerta se abrirá e irás a parar a un almacén lleno de contenedores alienígenas. No malgastes munición con los ciempiés, mejor evitalos. Ve al final del almacén, sube por las escaleras de piedra de la izquierda, camina hasta la columna llena de enredaderas, salta y sujétate a la cañeria. Trepa al techo de la sala, gira y acciona la válvula. Camina hasta el otro extremo de la plataforma, activa la segunda válvula y verás cómo uno de los contenedores se abre. Baja por la escaleras, ve al contenedor y pasa por el agujero. Sal de la piscina y cruza la puerta.

LABORATORIO BIOLÓGICO (II)

1 Deslízate por la plataforma y sujétate a la escalera. Sube, coge el botiquín, abre la puerta, camina hasta el final del pasadizo y prepara tu arma. Abre la puerta, elimina al guarda, salta el hueco de la derecha, sube por las escaleras, gira a la derecha y recoge el botiquín y la munición. Retrocede por las escaleras, salta de nuevo, gira a la derecha y baja las escaleras.

2 Salta sobre la primera plataforma y activa la válvula. Vuelve a la puerta de entrada. A la izquierda hay una enredadera que te lleva a una puerta cerrada y una escalera. Sube por la escalera, camina hasta el otro extremo de la plataforma y empuja la palanca.

3 Vuelve a la puerta de entrada, gira a la derecha y salta sobre el hueco. Pega la espalda a la pared de la derecha, desplázate hacia la izquierda, sube por la tubería, agárrate al borde y ve a la izquierda hasta alcanzar una plataforma. Sube por la enredadera y escala hasta alcanzar una plataforma móvil. Gira a la derecha, baja por las escaleras, pulsa el botón amarillo y cruza la puerta.

LABORATORIO BIOLÓGICO (III)

1 Ve al final de la pasarela, baja por las escaleras, sube por las escaleras de la izquierda y llegarás a una sala repleta de válvulas. Sobre cada una hay un signo distinto. Empuja la mesa de la izquierda y verás una serie de dibujos llenos de símbolos, entre ellos, una X de color rojo.

2 Ve a las válvulas. De izquierda a derecha, acciona la primera, la segunda y la cuarta. Luego presiona la palanca de la derecha y un gas venenoso acabará con la planta que bloquea la salida.

LABORATORIO BIOLÓGICO (IV)

1 Elimina al guardia y apodérate de su tarjeta de acceso. Da media vuelta, sube a la plataforma del centro y al segundo nivel. Gira a la izquierda y sube por las escaleras hasta el tercero. A la izquierda hay una puerta azul. En frente, una serie de plataformas cuadradas. Salta de plataforma en plataforma hasta alcanzar la del otro extremo de la sala. Elimina al guarda, salta, cruza la pasarela y camina hacia la izquierda.

2 Gira a la izquierda y luego a la derecha. Salta el hueco y recoge el botiquín del suelo. Da media vuelta, salta de nuevo, gira a la izquierda en dos ocasiones y salta un segundo hueco. Sube por las escaleras, camina hasta el final de la pasarela, sube por las cañería recubierta de hierbas y ve hacia la derecha.

3 Recoge el pase de seguridad de al lado del fiambre, da media vuelta, baja por la cañería, sigue hasta el final de la pasarela, baja las escaleras y salta sobre la barandilla rota. Elimina al guardia, coge su tarjeta de seguridad, camina hasta el final de la pasarela y baja las escaleras.

4 Ve al extremo derecha de la sala y encontrarás una puerta con tres paneles de acceso. Utiliza las tres tarjetas de las que dispones en los paneles y la puerta se abrirá. Baja por las escaleras, gira a la izquierda hasta una sala llena de gas, pasa por debajo de la plataforma y salta por el agujero de la derecha.

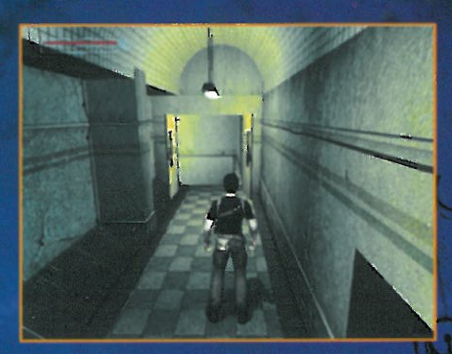
5 Bucea por el conducto, sal del agua utilizando las escaleras, gira a la izquierda y empuja la caja pequeña hasta situarla debajo de la abertura de la plataforma superior. Salta a través de la abertura, inspecciona las taquillas y conseguirás píldoras de salud y vendajes. Vuelve a meterte en el agua y vuelve la sala del gas. Camina hasta el otro extremo la plataforma situada en lo alto de la sala, pulsa el interruptor amarillo, gira a la izquierda y pulsa un segundo interruptor.

EL SANATORIO

1 Manejas a Kurt. Ve a la derecha, cuélgate y déjate caer en el piso inferior. Gira a la derecha, salta encima de la plataforma, baja por las escaleras, gira y salta a la plataforma de enfrente. Ve al otro extremo de la plataforma, cuélgate, déjate caer y repite la operación para acceder a la inferior. Rodea la plataforma, salta a la parte central, abre la trampilla del suelo y salta por ella.

2 Gira a la izquierda, baja las escaleras, salta hasta la pasarela de enfrente y abre la puerta. Usa la pistola para liquidar al monstruo. Cruza la jaula, elimina a otro monstruo, gira a la derecha, sigue hasta el final del pasadizo, entra por la puerta de la derecha y habla con uno de los residentes del sanatorio.

3 Sal de la habitación, abre la puerta con el código 06289, entra en el cuarto y elimina al monstruo. Cruza el área enjaulada, elimina al monstruo, abre la puerta blanca y ve al final del pasillo. Abre la puerta blanca, sube por las escaleras, recoge la munición del laboratorio y la tarjeta de acceso que hay al lado del fiambre.



3 Retrocede por el pasadizo. Frente al comedor hallarás una puerta con un número de cinco dígitos (38471). Recoge la munición y la chocolatina y ve a la parte derecha del comedor. Utiliza la tarjeta del fiambre para abrir la puerta. Elimina al monstruo, sube por las escaleras de la izquierda, gira a la izquierda, salta por encima del hueco y encontrarás un panel de control. Introduce el 38471 y la puerta se abrirá.

4 Sube por las escaleras y llegarás a un pasillo desde el que se ve un laboratorio. Gira a la derecha, camina hasta el final del pasillo, gira a la izquierda y luego a la derecha. Abre la rejilla, introdúcete en el conducto de ventilación y llegarás al laboratorio. Ve a la derecha, cuélate en el respiradero y verás un proto alimentándose.

5 Salta al interior del cuarto y recoge la munición. Desde una distancia prudencial, saca tu pistola y dispara sobre los tanques de gas. Sube a la plataforma de la derecha, pulsa el interruptor y el ventilador se detendrá. Introdúcete en el conducto de la izquierda y crúzalo.

ÁREA DE CONTENCIÓN

1 Ve al final del pasillo, abre la siguiente puerta enrejada, sigue de frente, abre la doble puerta, gira a la derecha y acércate a la segunda puerta a la izquierda. Toma nota del código (17068), regresa a la zona de las puertas enrejadas, abre la puerta verde de la derecha, manipula el panel de control y introduce el código.

2 Vuelve a la puerta donde tomaste nota del código, recoge la tarjeta que hay al lado del fiambre y elimina al monstruo. Regresa al pasillo, gira a la izquierda y utiliza el pase para abrir la última puerta. Gira a la derecha, baja por la rampa, camina por el umbral y dos monstruos se te echarán encima. Abre la puerta de la izquierda y verás como el proto se da a la fuga.

3 Da media vuelta, gira a la izquierda, introdúcete en el conducto de ventilación del soldado muerto, baja por las escaleras, gira a la derecha y llegarás a una enorme sala circular. Gira a la derecha, sube por las escaleras, gira a la derecha y cruza el puente que conecta con la jaula del proto. Sube, salta sobre la pasarela de la derecha, camina hasta el otro extremo e introdúcete en el respiradero situado encima de tu cabeza.

4 Ve al final del conducto, sube por las escalera y recoge la tarjeta de acceso que junto a los fiambres. Utiliza la tarjeta para salir de la habitación, gira a la izquierda, utiliza otra vez la tarjeta y te encontrarás finalmente con el proto. Dispárale sin dejar de moverte. Una vez muerto, ve al extremo de la sala y empuja el interruptor.



LABORATORIO ACUÁTICO

1 Controlas a Lara. Pulsa el interruptor amarillo, salta por la izquierda de la pasarela y agáchate para evitar las ráfagas de ametralladora. Ve a la izquierda, cruza la columna agujereada y empuja la válvula. Un velo gaseoso te ocultará. Agáchate de nuevo, da media vuelta gira a la izquierda y a la izquierda de la sala encontrarás una tubería por la cual podrás escalar.

2 Una vez llegues a la repisa, ve a la izquierda y déjate caer encima de una plataforma situada un poco más abajo. Ve al final del pasadizo y pulsa el interruptor de la pared.



Gira a la izquierda y llegarás hasta un pasillo con dos ametralladoras más. Avanza arrastrándote detrás de la cajas, busca un lugar seguro, desenfunda tu mejor arma y dispara sobre la botella de gas para hacer saltar las ametralladoras por los aires.

3 Ve al otro extremo del pasillo, pulsa el botón amarillo, cruza la puerta, sube por las escalera y avanza hasta llegar a un panel de control. Gira a la derecha, baja las escaleras, gira de nuevo a la derecha y llegarás a una zona con marcas negras y amarillas. Métete en el agua, cruza el conducto roto de la derecha, gira a la izquierda y acciona la palanca. Retrocede para tomar aire, zambúllete de nuevo, vuelve a introducirte en el conducto roto y bucea hacia la derecha.

4 Sigue los agujeros pintados en amarillo y negro hasta el exterior. Coge el botiquín de la izquierda, sigue hasta el final del pasadizo y llegarás a la sala en que iniciaste el nivel. Ve al otro lado de la sala, cruza el portal negro y amarillo, aprieta el interruptor, cruza la puerta, empuja la palanca de la izquierda e introdúcete en el elevador.

5 Sal, cruza la puerta de enfrente, ve al otro extremo y acciona la palanca. Regresa al elevador y accede a la primera planta. Camina hacia la derecha y de nuevo llegarás a la sala principal. Sube por las escaleras de la derecha hasta la parte superior de la plataforma, gira a la derecha y empuja el contenedor azul hasta la pieza cuadrada del suelo.

6 Pulsa el botón amarillo de la derecha y lleva el contenedor hasta la marca cuadrada de la derecha. Ve al extremo de la habitación y tira de la palanca. Empuja de nuevo el contenedor hasta el cuadrado del suelo, pulsa el botón amarillo y empuja el contenedor hasta la plataforma. Retrocede hasta la zona derecha de la gran sala (en la plataforma donde están las cajas), sube por las escaleras de la pared y llegarás a una sala de control.

7 Sigue por la plataforma, sube por la tubería de la pared, desplázate a la derecha, luego a la izquierda y salta encima de la plataforma. Pulsa el botón amarillo, utiliza el montacargas para alcanzar la plataforma de enfrente, cruza la puerta, gira a la izquierda y pulsa el interruptor. Retrocede, abre la puerta de la izquierda y elimina al guardia. Inspecciona las taquillas de ambos lados de la sala y encontrarás munición.

8 Sal de la habitación, regresa a la sala principal y zambúllete en el estanque del monstruo. Empuja la palanca con el número

1, sal del agua, ve al otro extremo del estanque y zambúllete de nuevo. Introdúcete por el túnel número 2 y Lara se pondrá un traje de buzo. Busca un indicador con el número 2, pulsa la palanca, bucea hasta la sala principal y métete por el agujero número 1.

CRIPTA DE LOS TROFEOS

1 Avanza evitando las flechas que brotan de la pared. En la intersección encontrarás un pequeño hueco para tomar aire. Sigue por el pasillo verde, vuelve a evitar las flechas, gira a la izquierda dos veces. Métete en el boquete de la pared, gira a la derecha dos veces y llegarás a una habitación en la que hay una máscara de oxígeno y un botiquín.

2 Vuelve al agua, sigue por el túnel de enfrente, golpea el muro de ladrillos y pasa a través del agujero. Al otro lado aguarda una sala con varias estatuas de guerreros. Observa que detrás de cada estatua hay una inscripción con su nombre. Busca los dos caballeros cuyos nombres empiezan por L y V (Lux Veritati) y tira de las cadenas que hay en la paredes.

3 Tras la explosión, bucea hasta el agujero del techo y saldrás del agua. Avanza por la caverna, evita la roca, tira de la palanca de la derecha y aparecerán unas losas flotantes que desaparecerán en cuanto las pises. Para no caer al vacío, pasa de la plataforma de enfrente a la de la derecha y luego otra vez enfrente hasta llegar a una zona segura.

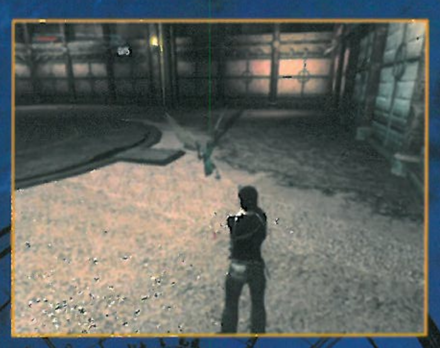
4 En la siguiente sala, encontrarás a dos caballeros inmortales cuyos ataques debes esquivar. Corre hacia la derecha, empuja la palanca y Lara ganará fuerza. Corre hasta el otro extremo de la sala, gira a la izquierda y tira de la cadena hasta que el tapiz esté totalmente levantado. Escala la pared que hay tras el tapiz, desplázate hacia la derecha y sube a la plataforma de madera. Da media vuelta, salta a la plataforma de enfrente, agárrate al andamio de encima tu cabeza y ve a la plataforma del centro de la sala.

5 Regresa a la parte inferior de la sala, recoge la pintura negra de detrás de la librería, métete en la chimenea y cruza la puerta. Introdúcete en el túnel inundado, bucea hacia abajo, derecha, derecha, abajo y arriba para tomar aire. Abajo de nuevo, derecha y llegarás a un salón inundado.

EL RETORNO DE BOAZ

1 Matar a Boaz se las trae. Tan sólo dispones de un tipo de arma y de ningún botiquín. La clave reside en dispararle a los costados cuando abra sus poros y utilizar la tecla "Fin" para cambiar el objetivo. No te detengas ni un instante, camina a su alrededor y no dejes de disparar.

2 Cuando se detenga, aprovecha para disparar más de cerca. Después aparecerá un

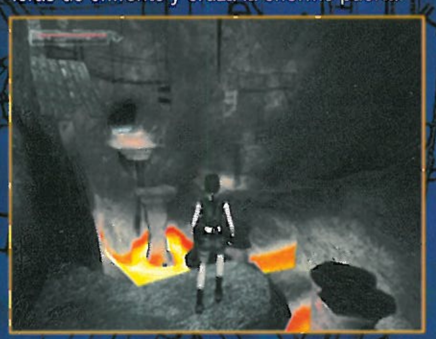


diablillo alado que podrás eliminar vaciando un par de cargadores.

EL DOMINIO PERDIDO

1 Gira a la derecha, deslízate por la pendiente y salta a la plataforma de enfrente. Salta de plataforma en plataforma y sube a la pasarela de madera. Ve al otro lado de la sala y coge el botiquín. Avanza por el pasadizo, gira a la derecha. Dispones de 11 segundos para alcanzar el otro extremo de la sala. Empuja la palanca y, con la tecla de *sprint* pulsada, salta de plataforma en plataforma antes de que la puerta se cierre.

2 Salta a la plataforma de abajo, salta a la izquierda, sube por las escaleras y llegarás a un puente roto. Salta el hueco, resbala por la rampa hacia la derecha, salta para sujetarte a la plataforma de madera y tira de la palanca. Salta a la plataforma de piedra de debajo, vuelve a saltar para alcanzar las escaleras de enfrente y cruza la enorme puerta.



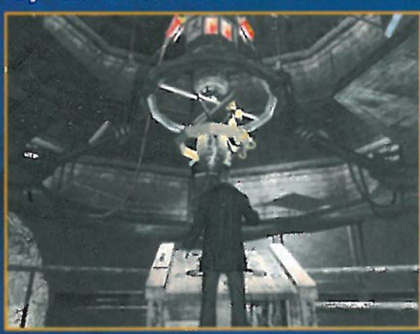
LABORATORIO DE ECKHARDT

1 Avanza hasta el final del pasadizo, deslízate por la rampa y salta sobre la plataforma de la izquierda. Salta el hueco, cruza la puerta y alcanzarás el laboratorio de Eckhardt. Dos caballeros te atacarán. Evítalos, camina hacia la izquierda y tira de la palanca. Sube por la escalera de detrás de ti, rodea toda la sala y llegarás a la parte posterior de una enorme máquina.

2 Salta a la parte inferior de la máquina, recoge el botiquín, ve a la mesa de enfrente y hazte con la poción de oxigeno purificado del alquimista. Vuelve a subir por las escaleras hasta la pasarela de madera, dirígete a la parte delantera de la máquina y coloca allí la poción de oxigeno. Regresa a la escalera, salta encima de la jaula que cuelga en mitad de la sala e introdúcete dentro para recoger la segunda poción del alquimista.

3 La jaula empezará a desplomarse y dispones de muy poco tiempo para salir de su interior. Escala los barrotes, sal por el agujero y salta. Ve a la parte inferior de la máquina y coloca la segunda poción. Regresa hasta el agujero en que se ha desplomado la jaula. En una de las paredes, descubrirás un agujero que esconde la tercera y última poción.

4 Para salir del agujero, escala por el musgo y salta hacia atrás. Ve a la habitación circular con una piscina en el centro y pon la poción en el obelisco. Salta al interior de la piscina, bucea hasta el fondo, recoge el fragmento de orbe y verás como se abre una puerta de la sala principal. Dirígete a esa puerta, deslízate por la rampa, cruza la puerta y ve al centro de la sala.



LARA CONTRA ECKHARDT

1 Al principio del combate, olvídate de disparar sobre Eckhardt: hay un campo de fuerza que le hace inmune. Dedícate a esquivar sus ataques eléctricos, ya sea saltando lateralmente o agachándote. Cuando se canse de atacar, aparecerá en el centro de la sala. Dispara sobre él y cuando doble la rodilla acércate y clávale una de los tres fragmentos de cristal.

2 Debes repetir la operación hasta que los cuatro cristales descansen en el pecho de Eckhardt. Además del ataque eléctrico, Eckhardt dispone de un ataque de fuego que puedes evitar agachándote.

LARA CONTRA KARAL

1 Ni te molestes en disparar: Karal es inmortal. Acércate al fiambre de Eckhardt y recoge el guantelete. Ve a la parte trasera de la columna de la derecha y utiliza el guantelete con el interruptor. A la izquierda aparecerá una escalera. Sube a la primera plataforma y luego por las sucesivas escaleras hasta la parte más alta. Salta en dirección al Durmiente y podrás ver el final del juego.



La caza del truco es una labor **ingrata**. Días enteros agazapado en la Red **con los calcetines sucios** y el pelo grasiento **para abalanzarse sobre ese** escurridizo **código** en cuanto asome las muelas. Pero **cada truco capturado** en pleno vuelo, camaradas, **es todo un triunfo**.

HULK

1) Para activar los trucos, introduce los códigos durante el juego utilizando un terminal.

GMMSKIN	Hulk y Banner son invulnerables
FLSHWND	Hulk se regenera el doble de rápido
ANGMNGT	Indicador de rabia siempre al máximo
HLTHDSE	Doble de salud para Hulk
BRNGITN	Doble de salud para los enemigos
MMMYHLP	Reduce a la mitad la salud del enemigo
FSTOFRY	Muerte instantánea del enemigo atacado
BRCESTN	Resolver los puzzles
NMBTHIH	Pone a cero las puntuaciones
TRUBLVR	Desbloquea todos los niveles



2) También puedes activar estos otros trucos desde el menú de trucos que encontrarás en Opciones. Para ello, debes crear previamente un archivo de texto llamado **args.txt** (con el bloc de notas) y guardarlo en la carpeta en la que has instalado el juego. Introduce los códigos siguientes en este archivo.

fesoak	Desbloquear características especiales
supersoak	Desbloquearlo todo
soak	Empezar directamente en el primer nivel
window	Jugar en ventana
framerateicon	Mostrar los frames por segundo
nosound	Deshabilitar los sonidos
nocd	Detener la música del CD
drawcode	Número de polígonos de la escena
lighthack	Ver luces dinámicas

3) Para acceder a las películas extra (cuyos títulos están entre comillas), debes introducir los códigos correspondientes en el menú principal.

SANFRAN	Desbloquea "Hulk Transformed"
PITBULL	Desbloquea "Hulk vs. Hulk Dogs"
FIFTEEN	Desbloquea "Desert Battle"
NANOMED	Desbloquea "Hulk Movie F/X"
JANITOR	Desbloquea "Gray Hulk"

COLIN MCRAE RALLY 3

Para obtener los muy útiles neumáticos duros para asfalto, debes completar el tramo Súper Especial en Australia.



MIDNIGHT CLUB II

En el menú principal, utiliza los cursores para seleccionar Opción: Mando que encontrarás en Modo Opciones. Después, utiliza los cursores laterales para que aparezca Opción: Modo de trampas y pulsa Enter. Introduce cualquiera de estos códigos y pulsa Enter.

howhardcanitbeX	Dificultad (sustituir X por un valor de 0 a 9)
starpower	Desactivar daños
leatherandlace	Pistola (tecla F), lanzacohetes (tecla H) y desactivar daños
upupdowndown	Desbloquear todas las ciudades, coches y modos (sólo arcade)
theparrot	Desbloquear todos los modos
griswold	Desbloquear las ciudades
octane	Nitrógeno extra
yerbamate	Nitrógeno ilimitado
starlite	Alucinaciones ópticas

ROLLERCOASTER TYCOON 2: WACKY WORLDS

Para activar los trucos, basta con que asignes determinados nombres a tus visitantes para que éstos asuman una serie de tareas. Puedes utilizar el mismo nombre para más de un visitante, aunque tienes que escribirlo de distintas maneras jugando con la alternancia entre mayúsculas y minúsculas.

Chris Sawyer	Compra fotografías
John Wardley	Promociona las atracciones
Simon Foster	Toma fotos del parque
Katie Brayshaw	Saluda a otros visitantes
Damon Hill	Conduce rápido en los karts
Tony Day	Come hamburguesas compulsivamente
Mr. Bean	Conduce muy lento en los karts
David Ellis	Comportamiento aleatorio
Elissa White	Promociona el parque

STARSKY & HUTCH

Utiliza el bloc de notas para crear un archivo que se llame LOCAL.INI en el directorio en el que tengas instalado el juego. Añade los códigos de los trucos que quieras activar (uno por línea) y graba el archivo. Cuando cargues el juego, los trucos correspondientes a los códigos que hayas añadido serán activados. Para desactivarlos, basta con que abras el archivo LOCAL.INI y sustituyas las terminaciones **TRUE** por **FALSE**. Y a la inversa si deseas activarlos de nuevo.

SPEED_CHEAT=TRUE	Más velocidad
CanAlwaysPlayNext=TRUE	Juegas la siguiente misión
MaxVR=TRUE	Mejorar la visión del coche perseguido
NeverRunOutOfVR=TRUE	Nunca pierdes de vista el coche
PlayerUseAI=TRUE	El coche va en piloto automático
UpdateCivilianTraffic=FALSE	Disminuye el tráfico civil
FE_CREATE_BEST_PROFILE=TRUE	Creas el mejor perfil posible
FE_ENABLE_FREE_ROAM=TRUE	Activas el Modo Free Roam
FE_ENABLE_LOCKER=TRUE	Activas el modo Locker
FE_ENABLE_TV_SPECIAL=TRUE	Activas los extras de TV
FE_UNLOCK_ALL_CARS=TRUE	Puedes emplear todos los coches ocultos
FE_SEASON1_ACCESS=TRUE	Activas los episodios de la 1ª temporada
FE_SEASON2_ACCESS=TRUE	Activas los episodios de la 2ª temporada
FE_SEASON3_ACCESS=TRUE	Activas los episodios de la 3ª temporada
MONSTER_TRUCK=TRUE	El coche pasa a ser un camión
CARLOS_FANDANGO=TRUE	El coche pasa a tener ruedas gigantescas
CRAZY_TAXI=TRUE	El coche pasa a ser un taxi
KnightRider=TRUE	Pasas a ser un motorista
PlayConversations=FALSE	Eliminas las conversaciones
CanSkipConversations=TRUE	Puedes saltar las conversaciones
SKIPDEVICESELECTION=TRUE	Te ahorras la selección de tarjeta gráfica
StartGamePaused=TRUE	Inicias el juego en modo pausa
OnlyPlayDebugEnabledEffects=TRUE	Desactivas los efectos de sonido
DISABLE_LEVEL_COMPLETE=TRUE	No puedes salir del juego hasta completar la misión
DisableAllSound=TRUE	Desactiva todos los sonidos
DisableVRPowerups=TRUE	Desactiva los aumentadores de VR
Show_HUD=TRUE	Aparece un nuevo HUD en pantalla
TurnOffThatFeckingStupidGunIcon=TRUE	Eliminas la aparición del icono de armas
DISABLE_SKID_MARKS=TRUE	Eliminas las marcas de derrape
Subtitles=TRUE	Permite utilizar subtítulos
FullScreenOnly=TRUE	Desactiva el cambio de la resolución
DisplayLoadingProgress=TRUE	Aparece una barra que indica la carga





WARCRAFT III THE FROZEN THRONE

Durante el juego, pulsa la tecla **Enter** para acceder a la consola de mensajes. Teclea allí los códigos que especificamos a continuación. Una vez hecho esto, el mensaje "cheat enabled" te indicará que el truco ha sido activado. Puedes desactivarlos tecleando de nuevo el código.

Ten en cuenta que los trucos que afectan a las unidades (como el que otorga invulnerabilidad) sólo tienen efecto sobre las que tengas seleccionadas en el momento de teclearlo. Al acabar la misión, los trucos son desactivados de manera automática, así que debes introducirlos al principio de cada una de ellas.

En las partidas en que cuentes con aliados, los trucos para obtener oro o madera beneficiarán también a éstos. Cambiar la hora del día también afectará al tiempo que necesitan las unidades para regenerar su salud o el maná.

WarpTen	Construir edificios y unidades
IocainePowder	Muerte o desintegración instantánea
WhosYourDaddy	Modo invulnerable
KeyserSoze X	Obtener X cantidad de oro
LeafitToMe X	Obtener X cantidad de madera
PointBreak	Suprimir el límite de comida
ThereIsNoSpoon	Maná ilimitado
StrengthAndHonor	Evita la derrota
Motherland [raza] nivel]	Sube el nivel de tu raza
SomebodySetUpUsThBomb	Derrota instantánea
AllYourBaseAreBelongToUs	Victoria
WhoIsJohnGalt	Activa la investigación
SharpAndShiny	Activa mejoras
IseeDeadPeople	Retira el velo de guerra
Synergy	Quitar requisitos de las investigaciones
RiseAndShine	Pasar al amanecer
LightsOut	Pasar al atardecer
DayLightSavings X	Pasar a la hora (X) del día especificada

NOVALOGIC ASALTA LA RED

Joint Operations ofrecerá acción multijugador



Tras el éxito de la demo multijugador de *Delta Force: Black Hawk Down*, Novalogic ha empezado a trabajar en un proyecto de juego a varias manos. Aunque las opciones multijugador van a ser la médula de *Joint Operations*, es muy probable que el juego incluya también enemigos controlados por el ordenador para hacer misiones de entrenamiento.
El escenario elegido es Indonesia y el pretexto argumental consistirá en una serie de enfrentamientos contra guerrilleros locales. *Joint Operations* pondrá todo el énfasis en la posibilidad de pilotar vehículos muy variados. Lee Milligan, presidente de Novalogic, describe el juego como un simulador de acción bélica basado en "la actuación sincronizada de fuerzas navales, aéreas y terrestres". El juego utilizará el motor de *Delta Force: Black Hawk Down* y permitirá partidas de hasta 64 jugadores.

32 jugadores por bando: habrá que ir apretado en los vehículos.

ESPACIO PROFUNDO

Vendetta se sumerge en un universo nuevo

Vendetta es un juego de rol masivo multijugador en la línea de *EVE: The Second Genesis* y *Earth & Beyond*. Aunque aún se encuentra en fase de pruebas, ya puede considerarse una de las propuestas más curiosas que van a debutar en la Red. Además, los desarrolladores están demostrando una gran flexibilidad a la hora de incorporar ideas y sugerencias de los usuarios que están probando el juego. Incluso está previsto que la fase de pruebas on line siga después de que el universo persistente abra sus puertas. Puedes encontrar más información en http://vendetta.guildsoftware.com/.

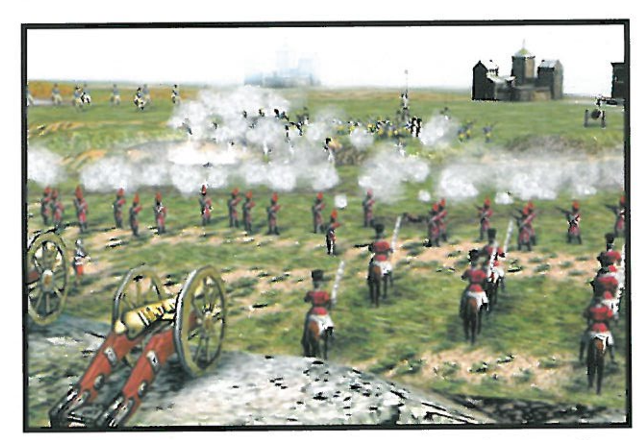


El aspecto definitivo del juego aún está por definir.

DO YOU YAHOO?

Nueva oferta de alquiler de juegos

Yahoo sigue con sus innovadoras fórmulas de alquiler de juegos on line. Primero sorprendió dividiendo juegos actuales en capítulos que podían ser jugados (previo pago de una cuota bastante asequible) en los servidores de la compañía. Ahora, el servicio Yahoo! Games on Demand (http://gamesondemand.yahoo.com/play) ofrece una nueva opción llamada Unlimited Package. Por una cuota fija de 14,95 $ mensuales, consigues acceso ilimitado a un catálogo de 80 juegos entre los que destacan *Civilization III*, *Empire Earth* o *Hitman 2*.



Puedes comprar *Empire Earth* por partes y descargarlo de la Red.

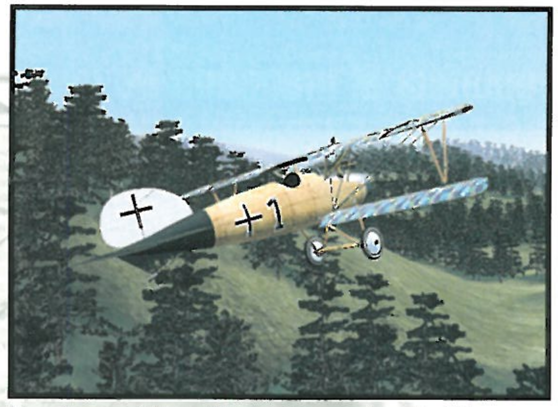
BARÓN ROJO AL CUBO

iEntertainment Network ha acabado Dawn of Aces III

Los desarrolladores de la saga *Warbirds* acaban de completar la tercera parte de *Dawn of Aces*, prestigioso simulador de aviones de la Primera Guerra Mundial. Esta nueva entrega incorpora escenarios inéditos, siete aviones extra, nuevos modelos de vuelo y apreciables mejoras a nivel gráfico.

Además, este producto on line servirá de base para un simulador "convencional" con campaña para un jugador que pronto estará en las tiendas.

Va a titularse *SkyKnights*, e incluirá la opción de unirse a la comunidad de *Dawn of Aces III* a través de sus opciones multijugador.



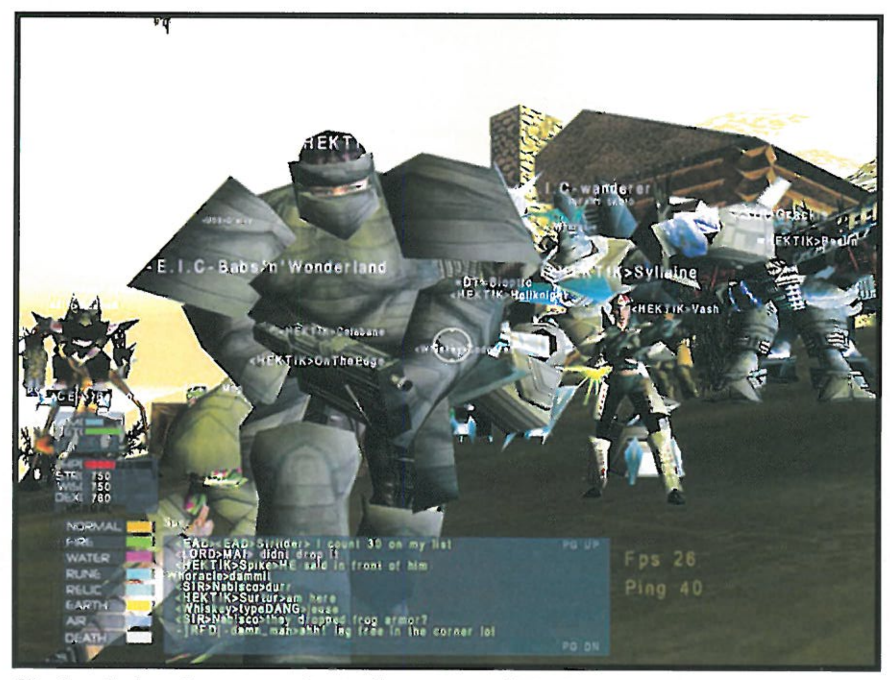
Con *Dawn of Aces III*, puedes emular al mítico Barón Rojo.

LA HORA DE LA VERDAD

Endless Ages sorprende desde el principio

Endless Ages ha empezado a venderse en países como Estados Unidos, aunque aún está por confirmar si llegará o no a España. Se trata del primer juego que combina acción en primera persona y rol multijugador masivo. Pero tal vez lo más sorprendente sea que, pese a su complejidad, carece por completo de problemas de lag o tiempos de carga entre zonas.

En *Endless Ages*, los jugadores acumulan experiencia cada vez que acaban con un enemigo o hacen uso con éxito de sus poderes mentales. Aunque se trate de un juego de acción, los jugadores podrán tener sus propias casas y mascotas y participar en un sistema de comercio interno. En definitiva, un curioso cruce de géneros que vale la pena tener en cuenta.



Cientos de jugadores se enfrentarán por un puñado de puntos de experiencia.

CLANES DE LA RED

CLAN MANDRAKE



El Imperio resistirá mientras el clan Mandrake siga en pie. Estos jugadores de *Jedi Knight II* retan a cualquier clan de jugadores rebeldes a enfrentarse a la Fuerza del Reverso Oscuro. En este momento son 44 y aceptan a cualquier jedi oscuro o sith que demuestre una cierta habilidad. Pese a sus simpatías imperiales, funcionan de forma democrática aunque, eso sí, jerarquizada.

www.clanmandrake.com

Clan _-[S.F.C.]-_



Los *Special Forces* son un clan de Castellón dedicado a jugar sin descanso al mod que les da nombre. Pese a que su objetivo es divertirse juntos, se consideran un clan "serio". Están registrados en el programa de competiciones de Clan Base y sus criterios de selección son estrictos: debes ponerte en contacto con uno de sus miembros y pedir hora para una prueba.

http://usuarios.lycos.es/clansfc/

EXPLORADORES DE SWG

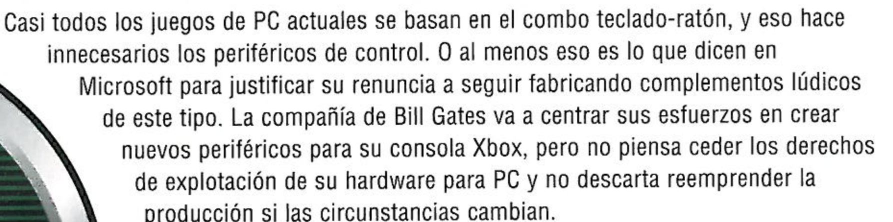


Esta gran comunidad se dedica a disfrutar con fruición del recién editado *Star Wars Galaxies*. Sus escenarios naturales son el servidor Radiant y el planeta Tatooine. Visita su página, porque en ella encontrarás uno de los foros más útiles y activos del universo virtual *Star Wars*. Para unirse a ellos, basta con comprometerse a respetar una serie de normas basadas en el respeto mutuo.

http://exploradores.de/swg/

Si tú también tienes un clan o tribu en la Red y quieres darlo a conocer, envíanos un pequeño texto y vuestro logo a: gamelive@ixo.es





ADIÓS, MR. SIDEWINDER

Microsoft renuncia al mercado de los periféricos

Casi todos los juegos de PC actuales se basan en el combo teclado-ratón, y eso hace innecesarios los periféricos de control. O al menos eso es lo que dicen en Microsoft para justificar su renuncia a seguir fabricando complementos lúdicos de este tipo. La compañía de Bill Gates va a centrar sus esfuerzos en crear nuevos periféricos para su consola Xbox, pero no piensa ceder los derechos de explotación de su hardware para PC y no descarta reemprender la producción si las circunstancias cambian.

Hace siete años, Microsoft introdujo en el mercado la línea SideWinder con la intención de potenciar los ordenadores como plataforma para los juegos. A este primer producto le siguieron varias series de teclados y ratones que se han ido sucediendo con creciente velocidad. Durante el mes de marzo, responsables de la división de juegos de la compañía anunciaban que su nuevo sistema operativo, cuyo nombre provisional es Longhorn, dedicaría parte de su capacidad a la gestión del software lúdico y los periféricos, algo que, dadas las actuales circunstancias, ya parece un poco menos necesario.

SEAMOS CLAROS

La jerga informática perjudica el consumo



Un estudio reciente de AMD llega a conclusiones revolucionarias: muchos usuarios no se atreven a comprar nuevos equipos porque les desconcierta el lenguaje técnico utilizado por fabricantes y distribuidores. Esta desconfianza ante la jerga informática afecta también a personas que llevan años utilizando ordenadores. En algunos casos, los potenciales compradores pueden acabar posponiendo indefinidamente sus compras por incapacidad para formarse una opinión sobre lo que de verdad necesitan.

Aun así, un estudio realizado en nuestro país por la empresa de asesoría IDC indica que la venta de ordenadores ha aumentado un 28% en el primer trimestre del año. Es decir, que los españoles apuestan por la tecnología, pero tal vez lo harían aún más si se les explicase con claridad lo que compran.

RAMBUS A LA CARGA

El fabricante de memoria propone nuevas tecnologías

Lejos de quedarse de brazos cruzados ante el avance de la memoria DDR y DDR2, Rambus intenta recuperar la iniciativa apostando por un nuevo tipo formato. La compañía trabaja junto a Toshiba y Elpida en el desarrollo de la memoria XDR DRAM, que funcionará a 3,2 GHz (ocho veces las memorias actuales) en el momento de su lanzamiento y que podría llegar a los 6,4 GHz más adelante. Es decir, es capaz de alcanzar velocidades de transferencia de 100 GB/s.Las previsiones pasan por que esta memoria salga al mercado el año que viene y alcance el nivel máximo de producción durante el año 2005. Empresas como Sony y SCEI ya se han interesado en adquirir licencias para futuros proyectos. Esta vez el fabricante espera que la nueva memoria sí llegue a usuarios particulares y se utilice para mejorar las prestaciones gráficas.

PROCESADORES CON CACHÉ

Intel añade 1 MB de memoria caché al Xeon



Los procesadores Xeon que se fabriquen a partir de ahora llevarán un megabyte más de memoria. Eso supone una importante mejora del rendimiento del procesador. De momento, esta memoria adicional sólo se incorpora a los procesadores Xeon a 3,06 GHz, que pueden ser utilizados tanto en placas de un solo procesador como en las de doble procesador.
Como consecuencia de este cambio, se ha rebajado el precio de los Xeon que no incorporan este extra de memoria. Esto se viene a sumar a la política de recorte general de precios que viene aplicando Intel para conservar su cuota de mercado. Además, los 3,06 GHz y los más recientes a 3,2 incorporan también la tecnología HT, lo que los hace especialmente atractivos en detrimento de las versiones anteriores.

BAUTISMO ANUNCIADO

Los Athlon 64 nacerán en septiembre

AMD ha fijado la fecha oficial de lanzamiento de sus nuevos procesadores a 64 bits, los Athlon 64. Saldrán a la calle en todo el mundo el próximo 23 de septiembre, tras una presentación oficial en San Francisco. Los nuevos procesadores utilizarán la plataforma AMD64 compatible con el software a 32 bits, por lo que el paso de unos procesadores a otros no debería suponer una experiencia traumática para los usuarios. Estas unidades de procesamiento, válidas tanto para ordenadores de sobremesa como portátiles, son la apuesta definitiva del fabricante para afianzarse en el mercado dada la escasa repercusión de sus últimos procesadores a 32 bits. La situación económica de la compañía ha mejorado respecto a los resultados del año pasado, pero su margen de beneficios sigue siendo estrecho.

BAZAR DIGITAL



460LR

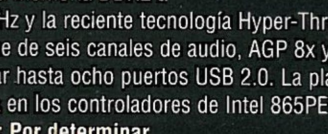
Trust lanza un nuevo ratón inalámbrico y óptico. El dispositivo cuenta con cinco botones y un adecuado diseño ergonómico. El receptor está pensado para que pueda dejarse el ratón sobre él y recargar sus dos baterías. Utiliza dos canales de radiofrecuencia de 27 MHz para evitar interferencias.
Precio: 48,68 €

STUDIO MOVIEBOX USB

Pinnacle ofrece una nueva solución para la digitalización de vídeo. Moviebox es un sistema externo para capturar imagen procedente de dispositivos analógicos y digitales. El dispositivo se encarga de comprimir las imágenes para ahorrar espacio. Además, dispone de un atractivo diseño.
Precio: 249 €

P4SE

I-will lanza una nueva placa con soporte para procesadores P4. Utiliza un FSB a 800 MHz y soporta memoria DDR2 a 400 MHz y la reciente tecnología Hyper-Threading. Dispone de seis canales de audio, AGP 8x y puede manejar hasta ocho puertos USB 2.0. La placa está basada en los controladores de Intel 865PE.
Precio: Por determinar





OUTLOUD

TDK comercializa este portador de CD con altavoces estéreo incorporados. Puede almacenar hasta 24 discos y dispone de un compartimiento destinado al reproductor de audio. El cable de conexión permite conectar el dispositivo al ordenador de forma directa.
Precio: 29,90 €



AIRE, POR FAVOR

Aprende a refrescar tu PC

Ya sabes que verano y el overclocking pueden ser una combinación explosiva. O al menos incendiaria, ya que los procesadores de **tu PC pueden arder** cual falla valenciana si no te has agenciado un buen equipo de refrigeración y procuras **que no falte aire frío en movimiento** dentro de la caja.

Qué ocurre cuando la temperatura del procesador aumenta de forma desmesurada? Muy sencillo, el ordenador deja de funcionar debido a la protección de temperatura de la placa base. Eso, claro está, en el mejor de los casos, ya que es posible que este sistema falle, el equipo se vaya volviendo cada vez más inestable e incluso, en casos extremos, el procesador acabe reducido a cenizas.

Por norma general, los equipos están ideados para que esto no ocurra, pero si eres de los que gustan de sacar el máximo partido al procesador central o la tarjeta gráfica "forzándolos" un poco, tendrás que asegurarte de que el aire circula con fluidez por el interior de la caja.

Ventiladores y refrigeración líquida

El primer paso para evitar catástrofes innecesarias si vas a forzar tu equipo consiste en instalar un nuevo ventilador con el correspondiente disipador. El disipador sirve también para solventar posibles problemas derivados de la diferencia de tamaño entre el ventilador y el procesador. Cuanto más se pretende forzar el rendimiento de la máquina, mayores deben ser el tamaño del ventilador y la superficie del disipador.

Los dispositivos de disipación del calor cuenten con un gran número de aletas para ampliar así la superficie de disipación. Suelen ser de aluminio, de cobre o ambos materiales. El cobre es un buen conductor del calor, pero eleva mucho el coste de fabricación de los refrigeradores, por lo cual los fabricantes tienden a hacer que la base que estará en contacto sea de cobre y las aletas de disipación de aluminio.

Los ventiladores laterales permiten refrigerar directamente las tarjetas PCI y AGP instaladas.

En cuanto a la refrigeración de las tarjetas gráficas, debes tener en cuenta que tanto la memoria como el procesador gráfico son susceptibles de modificar sus frecuencias de reloj de manera independiente. Puedes optar por añadir simplemente un ventilador más potente o apostar por un kit que te permita también refrigerar los chips de memoria. Sin duda, esta última es una opción más versátil para asegurar la estabilidad de la tarjeta gráfica.

A grandes males...

Si estás pensando en cambiar el sistema de refrigeración tanto del procesador central como de la tarjeta gráfica, es importante que tengas en cuenta que el contacto entre el procesador y los disipadores debe extenderse a la mayor superficie posible. Ayuda bastante emplear silicona termoconductura para salvar las irregularidades que puedan existir en la zona de contacto entre ambas. Además, este relleno absorbe las posibles vibraciones que suele producir el ventilador y que podrían resultar nefastas para el procesador.

También debes asegurarte de que tu fuente de alimentación tiene la suficiente potencia para alimentar los nuevos ventiladores. Las fuentes de 300 W que suelen equipar por defecto los equipos a la venta pueden resultar insuficientes en ocasiones.



Los cables de bus IDE redondos facilitan la circulación del aire dentro de la caja.

Aun así, es importante tener en cuenta que los ventiladores suelen hacer ruido, en ocasiones terrible. Los ordenadores portátiles disponen de tecnologías que les permite variar la velocidad de rotación de los ventiladores. Si bien inicialmente esta idea se concibe para el ahorro de energía, también se consigue así reducir el nivel de ruido que producen estos ventiladores. Hasta que estas tecnologías no se implementen en los ordenadores de sobremesa (algunas fuentes de alimentación ya la incorporan), sólo queda la opción de instalar un sistema de control de refrigeración. Estos sistemas se basan en dispositivos frontales que indican la temperatura de distintos componentes del PC y permiten variar la velocidad de los ventiladores.

Viento: aire en movimiento

Por mucho que los ventiladores del procesador central y gráfico muevan el aire a través de los disipadores, poco van a refrigerar si el aire que se encuentra dentro de la caja es demasiado caliente. Así que hay que buscar fórmulas que aseguren la necesaria renovación de aire.

Las cajas tradicionales utilizan un sistema de ventilación forzado. Es decir, que mientras el ventilador de la fuente de alimentación saca el aire de la caja, por el frontal se introduce aire procedente del exterior. Es inconveniente de este sistema es que sólo refrigera adecuadamente el procesador mientras la tarjeta gráfica sigue expuesta al sobrecalentamiento. Por ello, conviene plantearse incorporar un ventilador que aspire el aire del exterior y lo distribuya sin descuidar la zona de las ranuras PCI y AGP.

Si tienes pensado variar la frecuencia de reloj de la tarjeta gráfica, es aconsejable airear directamente esa zona. Algunos fabricantes colocan ventiladores laterales a la altura de las ranuras PCI y AGP para mejorar su refrigeración. Con algo de maña, resulta una tarea sencilla, aunque es importante saber que la torre no puede quedar encajonada, ya que en ese caso sería muy poca la cantidad de aire liberada lateralmente.

Para mejorar la circulación del aire dentro de la caja y llevar una bocanada de aire fresco al disco duro o las lectoras, puedes cambiar los cables de bus IDE tradicionales por cables redondos, ya que los planos reducen la circulación de aire y comprometen la refrigeración de los dispositivos. Antes de comprar cables nuevos, puedes deshilachar el cable y, con una funda retráctil o cremalleras, redondear su forma todo lo posible. No obstante, esta operación es delicada. Si fallas, no te quedará más remedio que comprar cables nuevos.

Como ves, son varias las opciones de que dispones para mantener tu PC fresco incluso bajo un sol subsahariano. No obstante, debes tener claro que lo más importante es conseguir un flujo de aire adecuado dentro de la caja para que los disipadores del procesador central y el gráfico puedan llevar a cabo su cometido de manera eficiente. Si aplicas alguna de estas fórmulas, seguro que los pingüinos se pelearán para pasar el verano dentro de tu PC.

DETALLES A TENER EN CUENTA

Pues sí, el mundo mágico de la refrigeración para evitar sobrecalentamientos tiene su intríngulis y sus secretos.

SUCIEDAD

El aire lleva partículas en suspensión, así que si haces que circule más, se ensuciarán los componentes y alguno de ellos podría quedar inutilizado a la larga. Puedes evitarlo utilizando filtros en las entradas de aire a la caja.

REFRIGERACIÓN POR AGUA

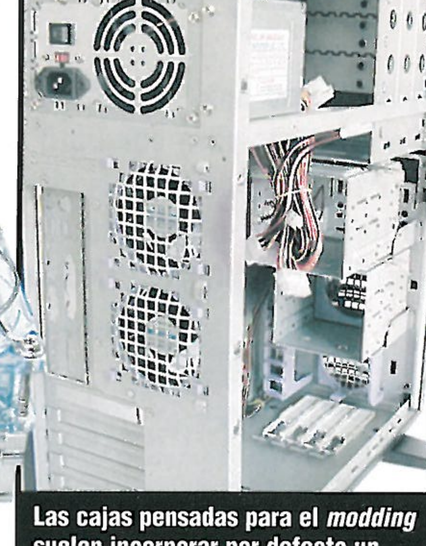
Es el método más efectivo y silencioso, aunque también el más aparatoso. Estos refrigeradores pueden ser internos o externos, aunque los primeros exigen que se aplique la ventilación a la caja, lo que incrementa bastante el ruido.

REJILLAS

Si bien son útiles para evitar accidentes, algunas de ellas pueden reducir sustancialmente el caudal de aire que es capaz de evacuar el ventilador.

CABLES IDE

Los cables planos dificultan la circulación del aire en el interior de la caja. Cambiarlos por redondos o reducir su anchura es una fórmula excelente para mejorar la refrigeración de las unidades de disco y lectura.


Las cajas pensadas para el *modding* suelen incorporar por defecto un surtido abanico de ventiladores.


Las fuentes de alimentación son cada vez más potentes y sofisticadas.


La refrigeración líquida es menos ruidosa y más efectiva.

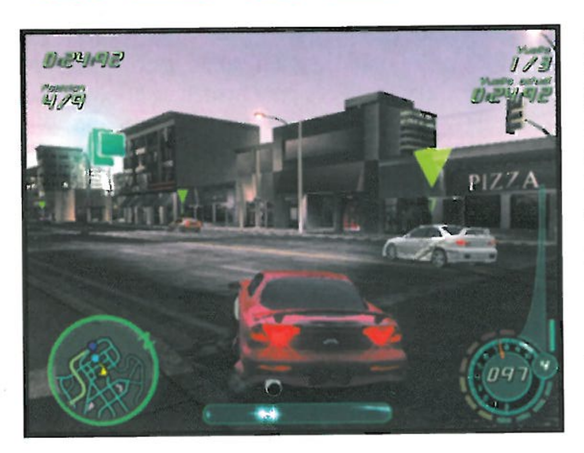




Nada como una sesión de carreras tan virtuales como clandestinas **para combatir los rigores estivales**. Eso sí, no te olvides de bajar la ventanilla para que pase el aire. Y **si lo tuyo es el masoquismo** puro y duro, **puedes** jugar con fuegos y **unirte al cuerpo de bomberos**.



MIDNIGHT CLUB II



Llega uno de los títulos ambientados en carreras ilegales que mejor refleja el clima de nocturnidad, alevosía y velocidad extrema de estas competiciones. En esta demo, podrás buscar rivales a los que enfrentarte por las carreteras de Los Ángeles. Dispones de cuatro modos de juego (paseo, carrera, batalla y carrera profesional) y tres vehículos, incluida una moto.

El primero de los modos te servirá para conocer los entresijos de la ciudad y los demás te permitirán medirte con otros cinco pilotos para demostrar tu pericia al volante. Las calles y carreteras de la ciudad no están desiertas, y eso es un serio problema a la hora de saltarse semáforos en rojo.

Dispones de un mapa que te va indicando los puntos por los que transcurre la carrera, aunque según conduzcas verás también cómo unos iconos de luz muestran la situación de estos puntos. Además, una flecha te ayuda a no equivocarte de dirección, con lo que puedes permitirte el lujo de no separar la vista de la carretera.

SUMARIO

DEMOS

PARCHES

EXTRAS

UTILIDADES

Cómo instalar el CD

No hará falta que lo agites antes de usarlo. Basta con que lo introduzcas y dejes que el autoarranque haga el resto. ¿Que no tienes el autoarranque activado? Pues abre el navegador que utilices habitualmente y haz doble clic en inicio.exe en el directorio raíz del CD. Una vez cargada la página principal, podrás acceder a los múltiples bits de nuestro regalo del mes.

En caso de que no te aparezca la página principal, puedes instalar los diferentes programas haciendo doble clic en el ejecutable correspondiente, al que puedes acceder a través del navegador. En el caso de las demos, te indicamos la ruta de instalación en la ficha técnica de cada una de ellas.

INSTALACIÓN: D:\Demos\Midnight Club2.exe
GÉNERO: Carreras
DESARROLLADOR: Angel Studios
EDITOR: Virgin Play
REQUISITOS: PIII 800, 128 MB de RAM, 237 MB de espacio libre, DirectX 9.0, tarjeta 3D de 32 MB.

CONTROLES

Acelerar: Cursor arriba • Frenar: Cursor abajo
Izquierda: Cursor izquierdo
Derecha: Cursor derecho

RISE OF NATIONS

INSTALACIÓN: D:\Demos\RiseOfNations.exe
GÉNERO: Estrategia
DESARROLLADOR: Big Huge Games
EDITOR: Microsoft
REQUISITOS: PIII 500, 128 MB de RAM, 323 MB libres en disco duro, tarjeta 3D de 16 MB, DirectX 8.1 DirectX



Antes de jubilar el motor gráfico que hasta ahora había animado la saga *Age Of Empires*, los desarrolladores han optado por darle un par de vueltas a la tuerca. Su nuevo juego de expansión civilizadora te resultará familiar, pero verás elementos originales. Esta demo te permite hincarle el diente al tutorial y jugar una partida en uno de los escenarios. Por cierto: está totalmente en castellano.

CONTROLES

Todos los controles se realizan con el ratón.

CYCLING MANAGER 3

INSTALACIÓN: D:\Demos\CyM3.exe
GÉNERO: Deportes
DESARROLLADOR: Cyanide
EDITOR: Friendware
REQUISITOS: PII 350, 64 MB de RAM, 273 MB libres en el disco duro, DirectX 7, tarjeta 3D de 16 MB.



Llega la tercera entrega de este manager de ciclismo. En la demo, participas en una etapa al mando de uno de los equipos. Una buena planificación y la dosificación durante la carrera son las claves para llegar en condiciones de ganar la etapa. Ten en cuenta las características de tus corredores para sacar el máximo partido a sus cualidades, como hacen los buenos directores de carrera.

CONTROLES

Todos los controles se realizan con el ratón.

FIRE DEPARTMENT

INSTALACIÓN: D:\Demos\FD\setup.exe
GÉNERO: Estrategia
DESARROLLADOR: Monte Cristo
EDITOR: Planeta DeAgostini
REQUISITOS: PIII 500, 128 MB de RAM, 373 MB de espacio libre, DirectX 8.1, tarjeta 3D de 16 MB.



Esta demo incluye una misión en la que deberás extinguir un incendio en una gasolinera y rescatar a una serie de ciudadanos atrapados en los edificios circundantes. Existen distintos tipos de vehículos y de profesionales para la extinción de incendios. Parte de la estrategia radica en utilizar los recursos adecuados en el momento justo.

CONTROLES

Todos los controles se realizan con el ratón.

PURE PINBALL

INSTALACIÓN: D:\Demos\PurePinball.exe
GÉNERO: Arcade
DESARROLLADOR: Iridon Interactive
EDITOR: Friendware
REQUISITOS: PII 450, 128 MB de RAM, 214 MB de espacio libre, tarjeta 3D de 16 MB con T&L.



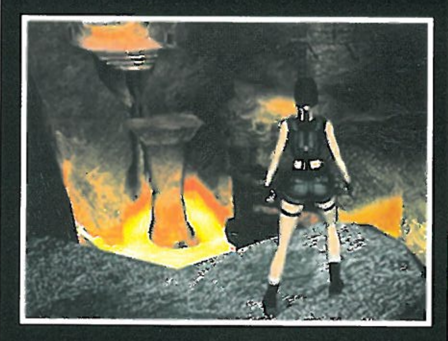
Un juego del millón virtual que puede presumir de su alto nivel de gráficos. En esta demo, podrás jugar con una de las tres mesas del juego final. No te olvides de pasar por las opciones gráficas y probar distintas combinaciones y vistas, ya que ésa variedad visual es de lo mejor del juego. Ah, y no sacudas demasiado la mesa o acabará por bloquearse.

CONTROLES

Empezar el juego: S • **Lanzar la bola:** Enter
Petaco izdo.: Mayúsculas o control izdo.
Petaco dcho.: Mayúsculas o control dcho.
Tilt dcha. izda.: Alt • **Tilt arriba:** Barra espaciadora

AL RICO PARCHE

Parchea que algo queda, suele decirse. Para tapar algunos de los resquicios y mejorar algún detalle concreto de tu copia del último *Tomb Raider*, te ofrecemos el primer parche para el juego de la reina de la arqueología virtual. Además de este título, incluimos las correspondientes actualizaciones del todavía saludable *FIFA Football 2003* o el reciente (y ya parcheado) *The Elder Scrolls III: Bloodmoon*.



Tampoco faltan los salvapantallas y fondos de escritorio más exclusivos y un skin para el programa WinAmp de nuestro juego de portada, *Midnight Club II*. El editor de misiones de *Rise Of Nations* es otra de las prácticas herramientas que hemos incluido para prolongar la vida de este título de Microsoft. También queríamos regalarte un abanico tamaño familiar o una torre ártica de refrigeración, pero se resistían a ser comprimidos, así que otra vez será.





Instalación

INSTALACIÓN: D:\Setup
GÉNERO: Plataformas
DESARROLLADOR: Mind's Eye Productions
REQUISITOS: P 200 MHz, 32 MB de RAM

SHEEP

Antes de que un tal Pedro de Gran Hermano nos lo contara, **ya sabíamos** gracias a Sheep **que ser pastor puede resultar divertido**. El destino de las ovejas del planeta Tierra está en tus manos: **de ti depende** que se reencuentren con sus congéneres extraterrestres.

Sheep es un juego de mecánica sencilla, pero resulta difícil de dominar por los constantes retos que plantea. Cada misión concreta tiene objetivos específicos muy diferentes de una a otra, con lo que no será extraño que te veas obligado a repetir de vez en cuando algún nivel.

Su planteamiento es original y muy divertido. El juego se basa en la suposición de que las ovejas no son de este mundo. Al contrario, son descendientes de una noble estirpe alienígena cuyos exploradores llegaron a la Tierra hace siglos. Su misión era observar pasivamente el comportamiento de los humanos, pero le pillaron tal gusto a pastar hierba y llevar cencerro que acabaron convertidos en los dóciles animalitos que hoy día conocemos. Si quieres conocer un poco mejor la prehistoria ovina, consulta el manual que incluye el CD del juego. Te servirá también para aprender a dominar aspectos como el control de estas simpáticas criaturas.

Porque, en efecto, se trata de controlar rebaños de ovejas. Como emisario de una lanuda potencia alienígena, debes "liberar" a tus hermanas atrapadas en la Tierra guiándolas hasta el punto de extracción en que serán abducidas y llevadas de vuelta. Puedes elegir ponerte en la piel de varios pastores, cada uno con sus propias características y su forma de guiar rebaños. Por ejemplo, un pastor puede ser lento a la hora de desplazarse pero compensarlo con la capacidad de hacer que las ovejas le teman y respeten. Eso sí, el pastoreo es un juego a dos bandas: tanta importancia tienen las ovejas como las habilidades del pastor.



¿Habías visto alguna vez un ovino acorazado? Ésta es tu oportunidad.



Incluso las ovejas necesitan un abrigo de lana de vez en cuando.



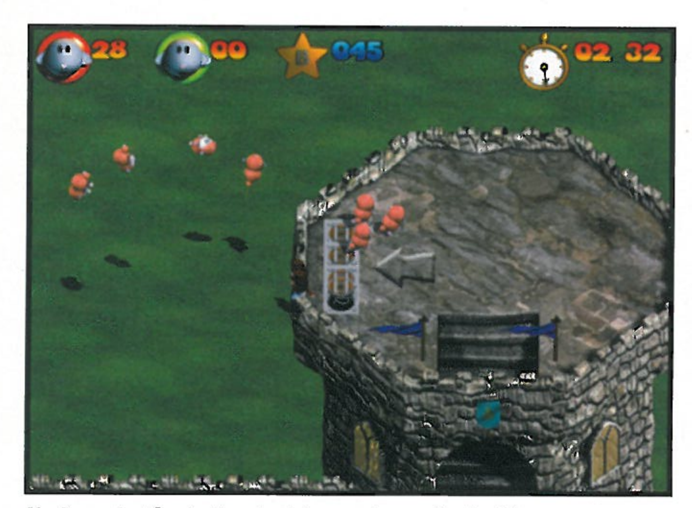
No pierdas ocasión de rescatar a las ovejas atrapadas en el escenario.

Fauna diversa

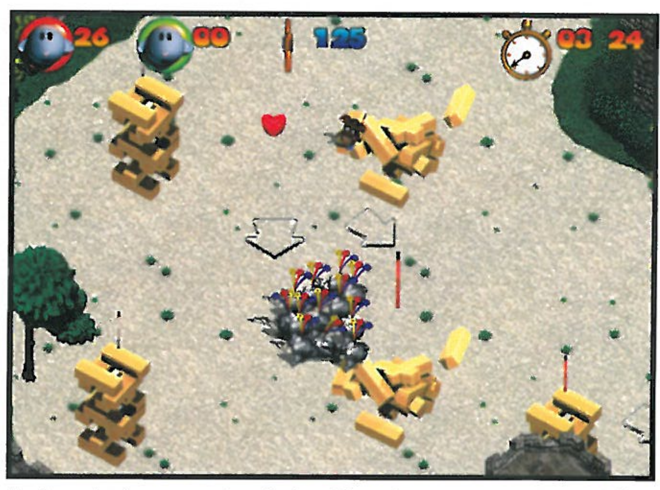
Hay cuatro razas de ovejas distintas, y su comportamiento ante los obstáculos del escenario y la presión del pastor es muy variado. La primera de todas es la pastoral, también conocida como oveja común. Las pobres son miedosas por naturaleza, y te va a costar lo tuyo hacer que vayan por donde quieras. Para colmo, son rápidas así que es fácil perder algunas por el camino.

La oveja industrial es una caja de sorpresas. Suelen parecer dóciles al principio, ya que se toman la vida con mucha calma, pero su insensatez es absoluta: tienden a correr riesgos absurdos e ir siempre por donde no deben. Luego vienen las lanudas, algo más precavidas pero con una tendencia a la anarquía que hace que guiarlas puede acabar desesperando. Por último, están las ovejas neogenéticas, las más inteligentes de la familia. No es que sean muy rápidas, pero se las arreglan para elegir las mejores rutas posibles.

Al principio de cada partida, eliges el pastor que vas a controlar. Luego puedes ir eligiendo el tipo de rebaño que prefieres



No hay obstáculo insalvable en el mundo de *Sheep*. Encontrarás ayudas allá donde las necesites.



En los niveles encontrarás bonificaciones que te permitirán superar algunos obstáculos.



Nunca intentes cruzar una pista de aterrizaje sin la ayuda de un perro pastor.



Prácticamente todo lo que te rodea es territorio hostil para tus ovejas.

Puedes ponerte en la piel de varios pastores, cada uno con sus características

para cada nivel concreto. El juego esta dividido en una serie de escenarios que a su vez están compuestos por cuatro niveles, uno para cada tipo de rebaño. Es decir, que si superas el primer nivel con las neogenéticas, deberás afrontar el siguiente con cualquiera de las tres que quedan.

Fuenteovejuna

Si no has jugado a *Sheep*, te preguntarás a qué viene tanta preparación previa a cada nivel. Pues bien, tiene un sentido, ya que el planeta Tierra que ha diseñado Mind's Eye Productions está lleno de obstáculos destinados a hacerle la vida imposible a las ovejas. Prácticamente todo lo que las rodea puede dañarlas o acabar directamente con ellas. Eso sí, los accidentes que sufren, aunque sean fatales, siempre se acaban representando con un sentido del humor entre macabro y delirante.

Una cosa importante que deberás tener en cuenta es que hay un número mínimo de ovejas a rescatar por nivel, pero que no debes conformarte con ese número: cuantas más rescates, más tendrás al principio del siguiente escenario. Hay un añadido más, y es la presencia de un trofeo de oro en cada nivel. Si consigues recogerlo con tu pastor y reúnes los cuatro trofeos de cada escenario, tendrás acceso a niveles extra.

Antes de empezar a jugar, te recomendamos que visites las opciones de configuración del juego. Así podrás modificar el nivel de dificultad, que por defecto es el intermedio, además de poder elegir el tipo de controlador que te apetezca. Un último consejo: familiarízate con los movimientos especiales de tu pastor, ya que puede correr y arrastrarse si conviene.

TODOS A UNA

A continuación, te ofrecemos algunos trucos que, más que realmente útiles para superar niveles, resultan atractivos y curiosos. En primer lugar, debes pulsar ESC para abrir el menú de opciones en cuanto empieces el nivel. Es en este menú donde debes introducir el código de truco (ver lista) que desees, pero debes hacerlo muy lentamente, o no se activarán. Si lo has hecho correctamente, la ventana de menú se cerrará automáticamente cuando pulses la última letra del código.

Fatsheep	**Poosheep**
Las ovejas crecen un 50%	Las ovejas defecan en lugar de pastar
Minisheep	**Cancelcheats**
Las ovejas reducen su tamaño a la mitad	Anula los trucos que hayas activado

NÚMEROS ATRASADOS



¿Acabas de descubrir *Game Live* y te encantaría tener la colección completa? ¿Te falta algún número? Tus deseos son órdenes: aquí tienes la lista de los números aparecidos hasta ahora. Puedes solicitar cualquiera de ellos utilizando el boletín de pedido.

Sí, deseo recibir los números atrasados indicados con una cruz al precio de 4,95 € por ejemplar:

☐ nº1 ☐ nº2 ☐ nº3 ☐ nº4 ☐ nº6 ☐ nº7 ☐ nº8 ☐ nº9 ☐ ESPECIAL nº1 ☐ nº10 ☐ nº11 ☐ nº12 ☐ nº13
☐ nº14 ☐ nº15 ☐ nº16 ☐ nº17 ☐ nº18 ☐ nº19 ☐ nº20 ☐ ESPECIAL nº2 ☐ nº21 ☐ nº22 ☐ nº23 ☐ nº24
☐ ESPECIAL nº3 ☐ nº25 ☐ nº26 ☐ nº27 ☐ nº28 ☐ nº29 ☐ nº30 ☐ nº31

+2,15 € por gastos de envío (independientemente de la cantidad de ejemplares solicitada)

FORMA DE PAGO

Oferta válida únicamente en España

☐ DOMICILIACIÓN BANCARIA ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐ ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

☐ TARJETA VISA Nº ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ (VISA electrón no válida) Fecha caducidad de la tarjeta ☐☐☐☐

☐ TALÓN NOMINATIVO a nombre de IXO PUBLISHING IBÉRICA, S.L. GIRO POSTAL ☐ (Adjuntar copia del comprobante del pago en Correos)

Nombre y Apellidos...Tel.....................

Dirección...

Población...........................C.P......................Provincia...................................

Firma del titular de la tarjeta VISA

Enviar el boletín debidamente cumplimentado a: IXO PUBLISHING IBÉRICA S.L. - GAMELIVE PC (NÚMEROS ATRASADOS)
C/ Álava, 140 - 7ª Planta - 08018 BARCELONA - Telf.: 93 241 81 00 - Fax: 93 414 45 34

Promoción válida para España. Pedidos para otros países, consultar por teléfono (00 34 932 418 100) o enviar e-mail a: suscripciones@ixo.es

Protección de datos: Según la Ley de Protección de Datos Personales, tienes derecho a acceder, cancelar o rectificar tus datos, si éstos fuesen incorrectos. Si quieres que tus datos permanezcan en nuestros archivos, pero no quieres recibir información de otras empresas que puedan ser de tu interés, háznoslo saber.



Artillería Naval

A partir del s.XIV la incorporación de la artillería naval cambió la forma de dominar los mares.
A partir de entonces, ya nada sería lo mismo.

Fabricación

La artillería de hierro colado era más asequible que la de bronce, pero los cañones de esta aleación duraban más y pesaban menos. La decisión quedaba en manos del armador del buque.

El Peso

El peso de cada cañón podía llegar a las 6 toneladas. El de los proyectiles hasta los 250 Kg. El equilibrio entre munición, artillería y cargamento era una decisión crucial para el éxito de la expedición.

Alcance

Estos cañones, manejados diestramente, podían lanzar los proyectiles a más de 250 metros. Para mejorar la precisión el capitán debía realizar arriesgadas maniobras y acercarse a menos de 20 metros, exponiéndose a un abordaje enemigo.

Disposición

Al principio los cañones se distribuían a babor y estribor a lo largo de la cubierta superior. Posteriormente, se fueron instalando en cubiertas inferiores de manera que los cañones dispararan a través de ***portillones****.*

Munición

Los proyectiles podían ser de hierro o de piedra, y además tener formas especiales como la ***bala encadenada*** *que se usaba para abatir los aparejos del navío enemigo.*

Imperio de los Mares

El capitán fija su mirada en el horizonte mientras su mente afronta los retos de la batalla que se avecina. Ha jurado defender con su vida el valioso cargamento que transporta desde Londres hacia el mar Báltico. Bajo las cubiertas, las dotaciones de los cañones esperan la señal para descargar su artillería sobre el barco pirata...

Comercia para aumentar tu fortuna, crea y comanda una flota naval, dirige la producción de materias primas y manufacturas, asciende en la escala social hasta alcanzar el poder para gobernar y fundar ciudades...

Nadie dijo que fuera sencillo crear y defender tu ***Imperio de los Mares****.*